HÍREK • SZEMLE • ELŐZETESEK • EXKLUZÍV DEMÓK • A VILÁG LEGKERESETTEBB VIDEOJÁTÉK-MAGAZINJA

PlayStation

Ára: 1990 Ft

12. SZÁM

Hivatalos Magyar

PlayStation® Magazin

A saga folytatódik…



FINAL FANTASY IX

SZTORI ÉS SZEREPLŐK • A JÖVŐ

SZEMLE SZEMLÉLŐ:

RADIKAL BIKERS
JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL
NFS: PORSCHE CHALLENGE
JACKIE CHAN'S STUNTMASTER
CRUSADERS OF M&M
GUILTY GEAR
4X4 WORLD CUP
BATTLETANX
FIGHTER MAKER
TOMBI 2

HÍRROBBANÁS!

Time Splinters, Silent Scope, Drakan, F1 2000
Age of Empire II, Ferrari 360 Challenge…
Az újdonságok, amikkel PS2-n játszol majd!

PREMIER MANAGER 2000

Teljes leírás a Szigorúan Titkos rovatban – Nem csak falábúaknak!

PLAYSTATION2 FELDERÍTÉS

Hogy kinek kell ez? Lapozz bele, és hamar kiderül – mindenkinek!

MEGFAGY BENNED A VÉR…

Az In Cold Blood sötét rejtélyeitől!



ALIEN RESURRECTION ■ MOHO ■ MR. METAL GEAR ÚJ JÁTÉKA? ■ SYDNEY 2000
A LEGÚJABB THUNDERBIRDS HÍREK ■ PS2 FIFA ■ TOPLISTA ■ MÉDIAINTERJÚ ■
CD ÉS DVD AJÁNLÓ ■ LEVELEZÉS ■ RESI EVIL 3 LEÍRÁS, MÁSODIK RÉSZ

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: 457-1123

OTP bankkártyával: (06-1) 266-0000
InterTicket Kft.
1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

PlayStation Stáb

Nemzetközi stáb:
Főszerkesztő: Mike Goldsmith
Társszerkesztő: Mark Donald
Műszaki vezető: Nicky McClure
Művészeti szerkesztő: Milford Coppock
és Nick Moyle
Formatervező: Liv Kvello
Játék szerkesztő: Justin Calvert
Rovatvezető (tippek): Dan Mayers
Rovatvezető (lemez): Catherine Channon
Produkciós asszisztens: Andrea Toal

Fotó: Martin Burton,
Katharine Lane-Sims, Rick Buettner

Munkatársak: Jes Bickham, Steve Owen, Aaron Taylor, Alex Cooke, Andy Lowe, Paul Rose, Jonathan Davies, Chris Buxton, Zy Nicholson, Pete Wilton, Steve Merrett, Simon Middleweek, James Blackwell, Paul Rose, Al Bickham, Kieron Gillen, Nadine Pittam, Richard Keith

Magyar stáb:
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Főszerkesztő: Jancsina Attila
Főszerkesztő-helyettes: Horváth Henrik
Grafikai munkálatok: Papp Levente, Sebeszta Péter
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Fülöp Judit, Kósa Szabó Krisztina, Sinka Zoltán Gábor, Szedleczky Csaba, Béres Endre, Drapos Gergely, Branyiczky Gábor, Bognár József

PR-kapcsolatok: dr. Klausz Anikó

DTP: Majdnem Kék Studio
1033 Óbudai-Sziget 131. Tel.:457-1155

Kiadó: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
Hirdetésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest Flórián tér 4-5.
Tel.: 387-8219, 387-8614
Tel./fax: 387-8249

Marketing és média kapcsolatok:
T.O.F. Productions Média Ügynökség
E-mail: tof@externet.hu

Nyomdai munkák: Kobalt Produkciós Iroda
1047 Budapest, Károlyi I. u. 10.
Terjesztés: MÉDIA TRADE Bt.
Tel.: 352-0662
MAGNEW Kereskedelmi és Szolgáltatói Kft.
1073 Budapest, Dózsa György út 80. 1-2A
Tel.: 322-44-03

Terjeszti: Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
és regionális részvénytársaságok,
Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a kiadó







Előszó



Nyári első számunk ígéretes tartalommal indít; a *Final Fantasy* sorozat körül szaglásztak éber, pletykákra mindig fogékony tudósítóink. A sorozatnak korántsem szakadt vége a VIII. résszel, véleményem szerint talán a római abc C jelzéséig is elviszik... De annyi baj legyen, amíg szórakoztató a sorozat, semmi gond. A következő rész PlayStation 1-re, a X. viszont majd a PS2-re készül. Ami addigra nyilván elterjed majd.

Akik jártak az Info 2000 szakkiállításon, és eljutottak a CMK Kft. standjáig, ahol a világító Tony Hawk poszterek jelezték a PlayStation rajongóknak, hogy helyben vannak, maguk is láthatták a PS2-t működés közben. A *Ridge Racer V* bámulatos sebességgel falta az aszfaltot, légköri effektek, csillogás és fantasztikus hanghatások közepette, míg a *Tekken Tag Tournament*ben láthattuk a végre-nem-szögletes srácok és hölgyemények küzdelme közben, mellékesen, hogy a hátteret alkotó fű a szél fúvására hajladozik... Hát minden képzeletet felülmúlt, és ha hozzávesszük, hogy ezek csak az első játékok...

De térjünk csak vissza ehavi tartalmunkhoz. Van azért abban is mit nézni – például a *Vampire Hunter D* videója, ami egy könyvsorozaton alapul (nálunk persze nem jelent meg eddig), és hangulata, designja, grafikája egész egyszerűen lebilincselő. A kalandjátékok rajongói csüggeni fognak rajta, és felborzolt idegeiknek talán csak D kardjának suhintása lesz a gyógyír. Mindenre.

Régi, gyerekkori ismerőseink köszönnek vissza a licenc-mánia újabb hullámában, Muppeték. Breki, Ms. Röfi, a lökött dobos a háttérből, mindenki itt van, hogy gokartozzon egy őrületeset. Nem tudom, az Ádám-Éva sztori licencét ki fogja kitől megvenni, de lassan már nem marad más hátra, mindent felvásárolnak.

Indítunk egy új rovatot, Kislexikon címmel. Ebben szakkifejezéseket, kulisszatitkokat hozunk emberközelbe, a PSX körüli terminus technikus rejtelmeibe igyekszünk beavatni a kedves olvasókat. Lapozzátok fel, a PS2 Felderítés után!

Egy apróság még: a következő, a 13. szám valódi jubileum – egyéves lesz a *PSM*! Egy kicsit persze lehetne vitatkozni, hogy mikor egyéves egy újság, a 12. hónapban, vagy abban a hónapban, mikor először megjelent, de nem menjünk bele egy effajta időszámítás-vitába, a 13-nál ünnepelünk. Az úgyis olyan szerencseszám. Valamivel mindenképpen emlékezetessé tesszük majd a kiadványt, szóval ne hagyjátok ki azt se!

Jancsina Attila – főszerkesztő

PSM EXKLUZÍV!



CÍMLAPSZTORIK

A SZÁM TELJES TARTALMÁHOZ LAPOZZ MÁR MOST

TARTALOM

12. SZÁM
JÚNIUS 2000

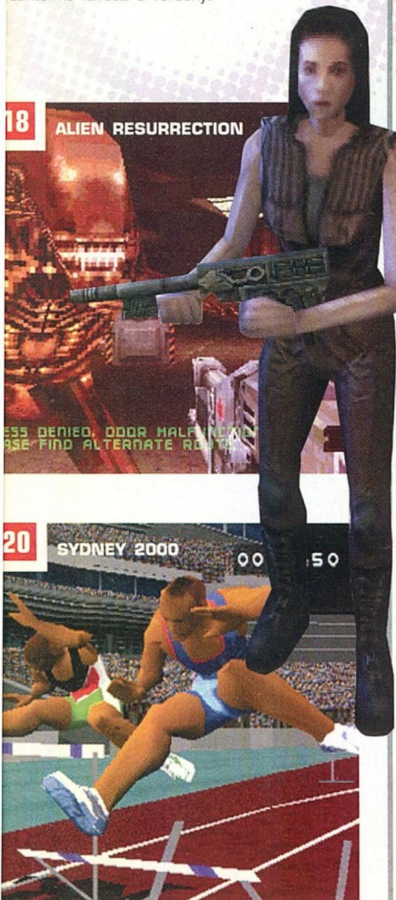




TERVEZET

ELŐZETESEK

SZÍNES

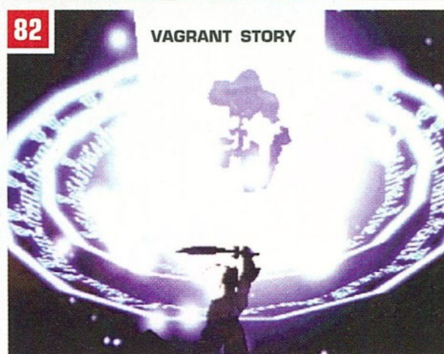


18 ALIEN RESURRECTION

20 SYDNEY 2000



78 IN COLD BLOOD



82 VAGRANT STORY



85 STRIDER 2



„Az *FFIX*-et úgy emlegeti mint a visszatérést a sorozat gyökereihez"
FINAL FANTASY?
022 OLDAL

Tény: A hivatalos UK *PlayStation Magazin* a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja. Az egyetlen olyan magazin, mely minden hónapban a hivatalos demojátékokat tartalmazó CD-vel jelenik meg.
A *PSM* a legjobban megirt és a legáttekinthetőbben tervezett magazin, mely az üzletekben kapható.
Ez a piacvezető pozíció számunkra azt jelenti, hogy a játékokról tisztességes tájékoztatást adunk, és az olvasóink érdekeit tartjuk szem előtt azzal, hogy a saját véleményünknek adunk hangot, melyet nem befolyásol más játékismertetés vagy beszámoló. A *PSM* az egyetlen olyan magazin, melynek igazán súlya van a PlayStation iparágban, és ennek az az oka, hogy mi az igazat nyomtatjuk ki. Legyen szó akár a játékokról, akár az iparágról vagy a PlayStation-nel kapcsolatos bármilyen dologról, a mi cikkeink mindig egyértelmű véleményt hangoztatnak, tisztességesek és informatívak. A Sony-val való kapcsolataink a tőlük kapott kizárólagos információkra és játékdemokra terjed ki, de nem befolyásolja szerkesztőségi nézetet. A *PSM* 100 százalékosan és garantáltan független szerkesztőség. A *PSM* felnőtt stílusban és szórakoztató formában jelenteti meg a cikkeit. Ezek a cikkek mentesek a technikai zsargonoktól, de a *PSM* a színvonal fenntartásának kedvéért alkalmanként csak egy bizonyos kör által érthető poénokkal és infantilis humorral él. Ezeknek megértéséhez csak annyi szakismeretre van szükség, mely minden PlayStation tulajdonos részére elengedhetetlen. Mi közöljük a legfrissebb híreket, meginterjúvoljuk az iparág legfontosabb embereit, megtárgyaljuk a leglényegesebb témákat és ismertetjük a világ legizgalmasabb játékait. A CD-mellékletünk segítségével olyan PlayStation játékok exkluzív pályáit próbálhatod ki, melyek *még nem* jelentek meg az üzletek polcain. *PSM* a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja. Ez tény.



038 oldal

Euro 2000

Íme a nyár játéka (arra az időre, amíg ki nem jön a *FIFA 2001*)

FIZESS ELŐ!
Takaríts meg akár 33%-ot!
LAPOZZ a 61. oldalra



SZEMLE



RENDSZERES

CD-melléklet

Csak lökd be a digitális frizbit a konzolodba, és máris élvezheted a legjobb PlayStation játékokat

TONY HAWK'S 2 – játszható
Tony és Chad Musaka multiplayer demónkban Marseille-be megy. Első lehetőséged, hogy játssz azzal a játékkal, amelyet mindenki megvesz majd

EURO 2000 – Játszható
Kétfélidős játék, amelyből most egyet nyomathatsz. Anglia játszik Németországgal. Aztán nehogy a fritzek nyerjenek!

MUPPET RACEMANIA – Játszható
Kermit gokartozik egyet társaival. Itt van Gonzo, Rizzo, Beaker és Animal, no meg az a kövér koca is

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER – Játszható
Dákók és lyukak gigászi harca. Öt perc élvezet a világ legjobbjaival

STAR IXIOM – Játszható
Az űrben senki nem hallja meg, ha segítségért rimánkodsz. Repülés és lövöldözés saját űrhajóval

IN COLD BLOOD – Videó
Film? Játék? Filmjáték! Kukkants bele a Revolution szuperkémes képsoraiba

HOGS OF WAR – Videó
A malacok a *Worms*-szal találkoznak 3D-ben. Az anarchikus hangaláfestés Rik Mayall műve. Ilyesmit képtelenség elképzelni, ezért inkább nézd meg a videót

STAR OCEAN: THE SECOND STORY – Videó
Egy távoli galaxisban... Egy meteorit szétrepeszt egy bolygót... A bajok folytatódnak... Egy RPG születik

SILENT BOMBER – Videó
A gumitalpú csizmás fickó ide-oda mászkál és felrobbant ezt-azt. Nem szép tőle, de a látvány azért király

VAMPIRE HUNTER D – Videó
Blade-ihletésű RPG, amelyben éjszaka lopakodó, vérszívó, fokhagymagyűlölő figurák játsszák a főszerepet

MOST LAPOZZ A 91. OLDALRA!



EGY RÖVIDKE PILLANTÁS ARRA, AMI A JÖVŐNKET FORMÁLJA...

MODEM NÉLKÜL?

- Mobiltelefonok: A jövő PocketStation-jei?
- Mobil technológia: a WAP megérkezett
- Mobil videójátékok: A nagyobb fejlesztőcégek érdeklődnek
- Mobil szórakozás: Mi az a Mátrix?

A PlayStation2 lehetőségei tovább bővülnek, lépést tartva a technikai fejlődés legújabb vívmányaival

Hogyha a mobiltelefon és a PlayStation2 önmagában még nem volna elég neked, most mindkettő duplán hasznossá válik – azáltal, hogy kommunikálnak. A Sony elnöke, Ken Kutaragi elmondta, hogy a PS2 tulajdonosok "Nemsokára használhatják a konzolt az Internet elérésére mobiltelefonjaikon keresztül." A PlayStation teremtője úgy képzeli, hogy a játékosok képesek lesznek e-maileket olvasni, és egymással játszani a konzolhoz csatlakoztatott mobiltelefon segítségével. Modem nem is kellene, hiszen mind a *Play Station2*, mind a mobiltelefon digitális jelrendszert használ.

A technológia, amely ezt lehetővé teszi, a WAP (Wireless Authentication Protocol) névre hallgat. Ez az első szabvány, amelynek segítségével a mobiltelefonok és a PDA-k (Personal Digital Assistant –Digitális Személyi Titkár, de emberi nyelven ez csak egy elektronikus naptárat és szervezőrendszert jelent) kommunikálhatnak az Internettel. A WAP-kompatibilis mobiltelefonok már megjelentek a piacon, és igen nagy a keresettségük. Sőt, mi több, az Infogrames, az UbiSoft, a Konami, a Hotgen, a Capcom, és a Rage mind azon dolgoznak, hogy hozhatnák össze a WAP-t és a játékokat.

Az UbiSoft nemrég bejelentette egy új leányvállalat, a Ludiwap megalapítását, amely a WAP játékok fejlesztésére koncentrálna. Alapvetően olyan játékokat fejlesztenek majd, amelyek magával a telefonnal játszhatók, de már vannak tervek olyan on-line (Internetes) közösségeken alapuló játékok készítésére, amelyeket a mobiloddal játszhatsz. Az UbiSoft-os Alain Corre csak ennyit mondott: „A WAP megváltozatja majd a gondolkodásmódunkat a játékkészítésről. Üzeneteket lehet közvetíteni játékostól játékosig ebben az on-line környezetben, sőt, még olyan, Agatha Christie-szerű rejtélyes gyilkosságok felderítéséről szóló játékokon is gondolkodunk, ahol meg kell találnod, hogy a mobil-közösségedben ki a gyilkos. Nemrég adtuk ki az *Everquest* nevű PC-s RPG-t is, amely olyan játék, amit online játékosok akár nagyobb közösségei is használhatnak, ebből következő módon a WAP technológiával is képes kommunikálni, akárcsak majd a *Final Fantasy IX*..."

Nos, tehát a mobiltelefon volna az új Pocket Station? Corre véleménye szerint „a WAP a jövőben mindenhol jelen lesz. A Sony kénytelen lesz a játékaiba beépíteni a WAP kompatibilitást, ha versenyben akar maradni."

Az ilyen irányú fejlesztéseknek komoly hatása lehet a következő generációs PlayStation játékokra. Képzeld el, hogy képes leszel letölteni egy jövőbeli PS2-s verekedős játék egyik karakterét a Wap kompatibilis mobiltelefonodba. Képes leszel őt Tamagochi-stílusban edzeni és erősíteni a nap folyamán, hogy aztán este visszatöltve a PS2-re könnyűszerrel elkend a barátaid karaktereit. A Rage Software egy WAP-ra specializálódó csoportot hozott létre a DMA Design egyik alapító tagjának, Dave Jones-nak a vezetésével. „Olyan játékokat fejlesztünk, amelyek támogatnak majd számos Internet eléréssel rendelkező mobil eszközt." – erősítette meg egy szóvivőjük – „A nem túl távoli jövőben a felhasználó képes lesz részt venni egy on-line bajnokságon, úgy, hogy otthonról elmenve még mindig meg tudják nézni a helyezésüket ugyanabban a játékban, vagy akár folytathassák a játékot." Ez így komolyan izgalmas lesz, bár a közeli jövőben várható WAP fejlesztések inkább az információ-szolgáltatásra, mintsem a játékok izgalmára koncentrál majd.

Ez azért van így, mert a jelenlegi WAP adatátviteli sebesség mindössze 9,6 bps, ami körülbelül ötször olyan lassú, mint egy hagyományos modem. Aggodalomra semmi ok, hiszen néhány hónapon belül megérkezik a mobiltelefonok következő generációja, amely ennek az átviteli sebességnek a tízszeresére lesz képes. A jelenlegi problémák között ott a gyenge képernyőfelbontás, a lassú processzorok, és a kisméretű memória, bár mindez hamarosan szintén fejlődni fog. Alapvetően arra számíthatunk, hogy a mobiltelefonok kézi platformokká válnak, Mint a Game Boy Advance, vagy a Snes Neo Geo; Japánban például már kereskedelmi forgalomban vannak a színes képernyős mobiltelefonok, amelyek körülbelül GameBoy Colour szintű képminőséget képesek biztosítani.

A WAP csak a kezdete az Internet mobilos megszállásának. Néhány éven belül megérkeznek az UMTS telefonok (Universal Mobile Telecommunication System), minimum 384 kbps adatátviteli sebességgel. Ez még a jelenlegi ISDN-nél is gyorsabb, és utat nyit a videó-mobiltelefonoknak, csakúgy, mint annak a lehetőségnek, hogy a játékokat vagy a zenét egyenesen a PS2 memóriájába töltsük le.

Soha se becsüld alá a PlayStation erejét. Ne felejtsd el, a jövő fényes – és folyamatosan változik. ■

Owain Bennallack





A jövő játékai
előreláthatólag egyesítik a WAP-os mobiltelefonokat, a PDA-kat és a PS2-t. Nem hiszel nekünk? Mi másért kötött volna a Sony szerződést Palm Computinggal, mint hogy készítsen egy PlayStation2 kompatibilis Palm Pilot-verziót? (balra)

LOADING

HÍREK A PLAYSTATION VILÁGÁBÓL



A Sony és a Namco standjainak örömei – vagy inkább egy rakás TV-képernyő, olyan játékokkal, amikkel már rég játszottunk



EBBEN A HÓNAPBAN...

TOKYO GAME SHOW JELENTÉS

A (NEM IS AKKORA) ÚJDONSÁGOK

NEM VOLTAK MEGLEPETÉSEK AZ IDÉN TAVASSZAL MEGRANDEZETT TOKYO GAME SHOW-N

A március 30 és április 1 között tartott Tokyo Game Show csalódás volt az elszánt PlayStation-ösöknek, mivel a fejlesztők csak az eddig megjelent PS2 játékokat mutogatták a képernyőkön, és elhintettek néhány infót az Európában megjelenő játékokról.

Míg a Namco csak egy hatalmas *Tekken Tag Tournament* versennyel és a *Mr. Driller* és *Tales Of Eternia* PS1-es verziójával állt elő, a Konami-nak rengeteg új PS1-es és PS2-s bemutatni való darabja volt. A *Beatmania* és a *Dance Dance Revolution* „kiegészítések" mellett láthattuk az *Everybody's Golf* klón *Jikkyou Glof Master 2000*-t, és a meglepően agyahagyott *Bishi Bashi Special 3*-t. Az Európában nemrég megjelent *Bishi Bashi* folytatása most már a *Dance Dance Revolution* szőnyeg-joypadját is használja, és őrültebb, mint valaha. Láthattuk még a japánok kedvenceit: az *Eve Zero*-t és a *Lode Runner 2*-t is, de a tekintetek leginkább az olyan PS2-s programokra tapadtak, mint a *Ring of Red*, a *The Day Of Walpurgis*, és a *ZOE*. Lapozz a PS2 Felderítés oldalaira, hogy ezek mellett még egyéb PlayStation2 játékokról is megtudd a legújabb híreket.

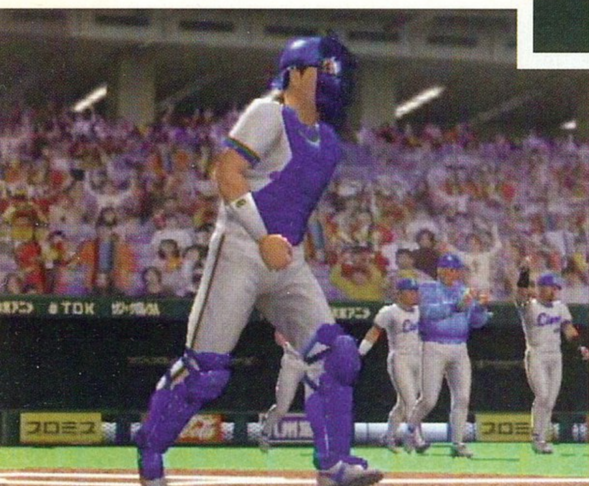
Mivel a csak Square az *All Star Pro Wrestlingre* koncentrált, és a tömegeket leginkább a *The*

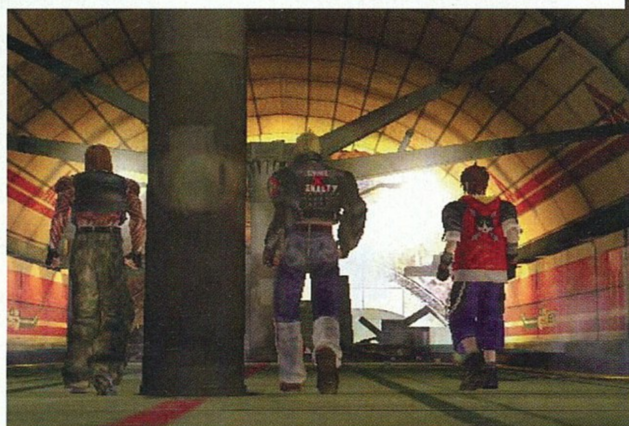


Bouncerről és a *Final Fantasy IX*-ről készült képekkel igyekezett csigázni (aminek a fejlesztése néhány csapattag távozása miatt lelassult), a kisebb fejlesztőké volt a feladat, hogy valami újat mutassanak. Az ASCII úgy döntött, hogy a *Surfoid* egy korai verzióját mutatja be, ami egy szörfös játék PS2-re. A szörfdeszka formájú irányítóeszközt (amit ha az analóg karokkal összekötsz, a DualShock2-ből egy szörfdeszka – vagy valami hasonló – lesz) használó játék lassan mozgott a szörfös zenére, de elég









Balról az óramutató járásával megegyező irányban: Az ehavi szám *Final Fantasy IX*-e, a Square *Geikuukan Pro Baseball*-ja, a fura *Day Of The Walpurgis*, a Konami PS2-s *ISS* verziója, a régóta várt *The Bouncer* (az idén májusi E3-on már látható lesz), és Kojima *ZOE*-je.





arr karakterekkel (például egy waii-inges cápa) – elég retesnek tűnt.

Imagineer négy PS2-s játékot tatott be. Bár a már korábban elentett terepverseny, a *Wild ld Racing* játszható volt, mégis fejezetlennek tűnt a gyakori és gyon feltűnő belassulás és az almanként pop-up miatt. Az *uaAqua* (a PC-s *Wetrix*) egy atégiai játék, ahol hegyekből és eánokból kell egy világot felé-eni; a *Rally Hard* (nem túl meg-ő módon) egy *V-Rally* klón t, *Run Through Africa* alcímmel; *Typhoon* pedig egy repülős/ ci szimulátor, a felhős égen őszódó kemény akciókkal. A *usaders of Might And Magic* PS2-s átdolgozása volt a 3DO al megjelenésre szánt PS1-es éknak, ami nemsokára kapható z.

ak az Atlus mutatott teljesen új ékot PlsyStation2-re (egy négy-ékos hálózati „R&D 1 Trial Pro-ction", amelyikben egy orosz-/farkas keverék ugat hangtáma-sokat hatalmas csontvázakra...), öbbi bejelentés már csak az deti konzolra vonatkozott lamint az európai megjelené-sekre). Az Enix az RPG rajongókat a *Dragon Quest VII* befejezett (vagy legalábbis remélhetőleg...) verziójával kápráztatta el, a hihetetlenül fura formákat felvonultató kalandjátékkal, amelynek karaktereit a *Dragonball* rajzolója, Akira Toriyama tervezte. Az RPG-nél maradva, a Capcom a *Megaman Legends 2* mellett még bemutatta a *Breath Of Fire IV*-et is, bár a japán tekintetek inkább az SNK kultusz verekedősére, a *King Of Fighters 99*-re szegeződtek. Voltak olyanok is, amelyek garantáltan nem jelennek meg nálunk, ilyen volt az Idea Factory *Embrace On Sand*-je, az Ask *Slap Happy Rythm Busters*-e, az NEC *Pendant With Toy Box Stories*-a, a Konami *Love Games WaiWai Tennis*-e, J.Wing *Best Wing Classmate MahJong*-ja, végül a *Salaryman Kintaro* a Bandai-tól.

> „A *Bishi Bashi* most már a *Dance Dance Revolution* szőnyeg-joypadját is használja, és őrültebb, mint valaha"



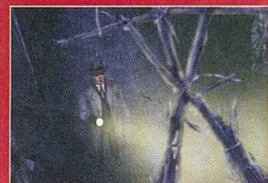
Annak fényében, hogy a PS2 márciusban jelent meg, és azóta a fejlesztők keményen dolgoznak a jövő évi játékokon, nem túl meglepő, hogy a TGS látogatottsága nem volt az igazi – hasonló volt a tavalyi ETCS és E3 is, mikor mindenki inkább Japánra volt kíváncsi. Az idén szeptemberben megrendezésre kerülő Tokyo Game Show bizonyosan hozza majd a formáját, de egyelőre a világ szeme a májusi E3-on lesz, ahol bemutatják az idén ősszel megjelenésre szánt európai PS1-es és PS2-s játékokat. A következő számban elolvashatjátok a *PSM* tudósítását az E3-ról, ahol olyan ígéretes darabok várnak ránk, mint a *Time Splinters*, a *The Blair Witch Project*, a *Silent Scope*, a Sony új listája, és egy exkluzív interjú Hideo Kojima-val, a következő szám borítós játékának készítőjével – a *Metal Gear 2*-ről van szó...

MG ■

MARGÓ SZÉLEN

SZERETKEZZ, NE HÁBORÚZZ

A japán Koei fejlesztőcsapatnál egy *Angelique Trois* név alatt futó új PlayStation2-s projecten dolgoznak. Ez a randi-és-háború sorozat legutóbbi tagja. A meglehetősen fura kombináció eredetije PlayStation1-re készült, de a fejlesztők a Sony új technológiáját kihasználva a PS2-re már egy full 3D-s verziót szállítanak.



A *Blair Witch* már átírás alatt van PS2-re.

IJESZTGETÉS

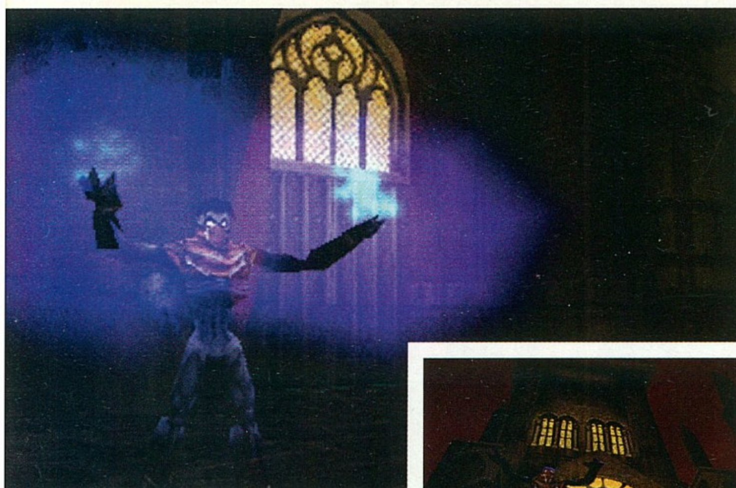
A Human Head ijesztő kalandja, a *Rune* PS2-re jelenik majd meg. Az *Unreal* engine-jét használó akció/kaland az északi mitológián alapszik. A Human Head ezenkívül még a *Blair Witch* trilógia második részén is dolgozik (lásd fent), amelyek PS2-re történő átültetéséről még mindig folynak tárgyalások. A *Volume 2: The Legend Of Coffin Rock* egy elveszett kislányról, és az utána indított keresőcsapatról szól. A kislány visszajött. A keresőcsapatot feldarabolták. Kedves...

MINÉL HAMARABB, ANNÁL JOBB

Az Idea Factory, akik a PS2-s légdeszkás játék, a *Sky Surfer* fejlesztői, egy újabb PS2-s darabot is meg kívánnak jelentetni még júniusban. A *The Embrace Of Suna* névre hallgató csoda egy Neverland (senkiföldje) nevű sivatagban játszódik. Te egy kincsvadász szerepét játszod, és a túlélés mellett még különböző kincseket is fel kell kutatnod, és össze kell szedned. Ezek után pénzzé teheted a kincseket, vagy akár kombinálhatod is őket, hogy nagyobb és jobb fegyvereket kapj. A japánok már júniusban kipróbálhatják; az európai megjelenés esélyei egyenlők a nullával.

HÁLÓZATI JÁTÉK

A Square idén ősszel kezdi tesztelni az internetes játék-hálózatát. Ezt egy játszható *Final Fantasy IX* demó forgalmazásával szeretnék elkezdeni, amelyiknek már lenne hálózati támogatása. A játék teljes verzióját Japánban következő tavasszal adják ki. Addig is olvasd el a *FFIX* leírást, hogy még többet tudhass meg a Square goblinoktól hemzsegő világáról.



Soul Reaver II: Újból összetűzésbe keveredsz az elvetemült Kainnel; a PlayStation2 nagy slágere pedig előreláthatólag a *Time Splinters* lesz



A Fear Effect forradalmian új lehetett volna; a hibáit már kiküszöbölték az idén télen megjelenő, az első rész előtt játszódó folytatásban

Time Splinters – egy első személyű lövöldözős játék, a *Golden Eye* csapat extagjainak kódolásában





Sötét, élőhalottaktól hemzsegő alagutak... Küldd őket vissza a pokolba, a *Time Splinters*-ben

AZ EIDOS TÉLI JÁTÉKLISTÁJA

AMIT A JÖVŐ TARTOGAT

SOUL REAVER, *FEAR EFFECT* ÉS A MEGDÖBBENTŐEN JÓ *TIME SPLINTERS*

Az Eidos bejelentette az idei télen/ősszel kiadandó játékainak listáját, és ezek között nem egy PlayStation1-re készült. Megjelenik majd a *Legacy Of Kain: Soul Reaver II*, a *Fear Effect: Retro Helix*, az *F1 World Gran Prix 2000*, a *102 Dalmatians*, és a *Sydney 2000*. Az Eidos még említést tett a *Time Splinters* elnevezésű PS2-s darabról, amit nem más fejlesztett, mint a *Golden Eye* csapata.

De mindent csak szép sorjában. A Crystal Dynamics *Soul Reaver II*-je a tavalyi évben megjelent horror-kalandjátékának alapján készült, és Razielként vissza kell utaznod az időben, hogy kiderítsd, vámpír-klánjaitoknak mi okozta pusztulását. Ami várható: töltögetési idők nélküli folyamatos adatáramlás, erősebb varázslatok, új ellenfelek, és valós idejű átalakulás a birodalmak között.

A *Fear Effect: Retro Helix* jövő év elejére várható, és cselekményének ideje megelőzi a kritikusok által nagyra értékelt első részét (*PSM 10, 8/10*). A párhuzamos valóságban játszódó kalandjaik során megtudhatod, hogy tulajdonképpen mi is hozta össze Hana Tsu-Vachelt, Royce Glas-t, és Jakob Decourt-t; a helyszínek között lesz Hong Kong, a New York-i Hell's Kitchen, a Xian-i Walled City, és Kína első uralkodójának elveszett sírkamrája. Várható még több, mint 120 percnyi CG, fejlettebb leltárrendszer, több, mint 60 ellenség, titkos részek, és a lehetőség, hogy megismerd Mistet, Rain gonosz ikertestvérét...

Eközben az Eidos leszerződtette az autószimulátor-specialista Eutechnyx csapatot (*Le Mans 24 Hours*) a *F1 World Gran Prix 2000* elkészítésére. Ígéretük szerint a játékban szerepel majd az összes hivatalos csapat és pálya, valósághű MI, Arcade és Gran Prix módok, valós idejű ütközések, a motorok lerobbanása, és box-stratégiák.

A legjobb hír mind közül azonban a *Time Splinters* – egy első személyű lövöldözős játék, amelyet a Rare *GoldenEye* csapatának ex-tagjai, a Radical Design készített. Négy deathmatch mód várható (csapatjáték ill. egymás levadászása) ebben a gyönyörű játékban, amiből már készült játszható verzió PlayStation2-re, ami osztott képernyős módban 60fps-es képfrissítésre képes. Annyiban hasonló az Interneten is játszható *Quake III*-hoz és az *Unreal Tournament*-hez, hogy lesz benne Last Stand (az utolsó emberig...) és Death Match mód is. A játék különböző idősíkokon játszódik, és mindenhol kellemes szörnyeknek nézünk elébe – a képeken, amiket a *PSM* megszemlélt, piramisok, apokaliptikus városképek, múmiák, és Borg-szerű mesterséges lények is szerepeltek.

Ez a program csak a kezdete az Eidos és a Radikal Design közötti „hosszú lejáratú, az egész világra kiterjedő forgalmazási szerződés"-nek PlayStation2-re, és valószínűleg újból visszaadja a kiadó utóbbi időben kissé megkopott hírnevét.

A következő számban még többet olvashattok az Eidos játék-listájáról és természetesen a *Time Spliners*-ről. ■

MARGÓ SZÉLEN

RAYMAN V2.5

Az UbiSost már a következő Rayman-játékon dolgozik PS2-re. Jelenleg még nem sokat tudni róla (gyakorlatilag még címe sincs), de annyit elmondtak róla, hogy ez lesz a *Rayman 2.5*. Ugyanolyan külsővel és környezettel érkezik majd, mint a *Rayman 2*, csak fejlettebb lesz a grafikája, több aljáték szerepel majd benne, több nemjátékos karakter, igényesebb világításeffektek, és nagyobb, jobb pályák. A *Rayman 2.5* az idei év végére várható..

EONOKKAL KÉSŐBB...



Rayman a PS2-re, De hova lettek a platfomok?...

Nagy tapsot kérek az Eonnak, a vadonatúj videojáték-kiadónak! Hamarosan három játékkal fognak beindulni: ***Land Maker***, ***Wild Rapids*** és ***Street Scooter***. A ***Land Maker***-t úgy jellemezték, hogy „a ***Tetris*** és a ***Civilization*** keresztezése", ahol színes kockákból álló épületeket kell összedobnod a megadott tájakon. A ***Wild Rapids*** a PlayStation legelső kajakos játéka, a Cool Boarders fejlesztőitől (őket Fujimic-nek hívják) – olyasmi, mint a ***No Fear Downhill Biking*** kajakos környezetben. Mindenhol versenyezhetsz szerte a világon, olyan tereptárgyakat kerülgetve, mint hajók, jéghegyek, alligátorok. A ***Street Scooter*** egy versenyprogram, ahol egy robogó hátán repeszthetsz körbe-körbe a városban, rámpákon ugratva, satöbbi. Nem sokára jönnek a leírások is...

DINO CRISIS 2

Hoppá, a hatalmas Mikame-szan a *Dino Crisis 2*-n dolgozik, és újra találkozhatunk az imádnivaló Reginaval, és barátjával, Dylan-nel. Az első rész után egy évvel játszódó történetben Edward City – az Third Energy kutatásainak szentelt város – eltűnik, és helyére egy történelem előtti dzsungel kerül. Több dinoszauruszt láthatsz majd, mint ahogy azt szeretnéd, miközben Regina a dzsungel mélyére hatol, hogy megmentse az esetleges túlélőket, és visszahozza a kutatási eredmények feljegyzéseit. A *Dino Crisis*-hez hasonló módon majdnem az egész játék a szabadban játszódik. Vigyázz a liánokra...

ÚJABB ZÖTYKÖLŐDÉS

Az Acclaim visszatért a távirányítós autók piacára, méghozzá a *ReVolt 2*-vel. Még több borulás, ugrálás várható az életnagyságú pályákon legkedvesebb járgányainkkal. Ami még mindig ott a spiccen...

PSM EXKLUZÍV!

Z INFOGRAMES ÚJDONSÁGAI

FRANCIA ÍNYENCFALATOK

AZ INFOGRAMES ÚJ JÁTÉKOK TÖMKELEGÉT JELENTETTE BE

A z Infogrames részéről, akik bejelentették az év hátralévő részében kiadandó játékaik listáját, az idei E3-on rengeteg újdonság várható. Még mindig a PlayStation1 játékok élvezik az elsőbbséget, de nem kell aggódni, a PlayStation2-t sem hanyagolják el. Nos, akkor csak szép sorban...

• ***Driver 2:*** Tanner Las Vegas, Havanna, Chicago, és Rio De Janeiro utcáin száguld majd végig az egyeneseken és a kanyarokon egy rakás autóval (na nem egyszerre), és igen, ki lehet szállni a kocsiból. A *PSM* játszott a korai verzióval, és csak annyit mondhatunk, hogy a dolgok jól állnak.

• ***Alone In The Dark – A New Nightmare:*** Hubert Chardot visszatér ijesztő kalandjátékának egy újabb részével. Hihetetlen grafikai kivitelezésre számíthatunk.

• ***Koudelka:*** A „*Resident Evil* és a *Final Fantasy* keresztezése"-ként jellemzett *Koudelka* az Infogrames szerint máris csillagos ötös játék. Az SNK japán fejlesztése.

„A *Resident Evil* és a *Final Fantasy* keresztezése *Koudelka* az csillagos ötös játék"

• ***Bugs Bunny And Taz: Time Busters:*** A *Bugs Bunny:* Lost In Time folytatása, 3D kaland, most Taz is benne van.

• ***Looney Tunes Racing:*** Gokartos őrület a Looney Tunes hőseivel. Olyan, mint mondjuk a *Crash Team Racing*, csak Daffy kacsával, Sylvesterrel, és persze Csőrikével.

• ***Animorphs:*** Egy rajzfilm alapján készült játék, ahol a srácok képesek az állatvilág különböző tagjaivá válni.

• ***Golden Tee Golf:*** A népszerű pub-os golfjáték adaptációja, ahol pénzt nyerhetsz, ha egy poligon-Greg Norman módjára játszol.

• ***Power Strike Pro Beach Volleyball:*** Azt mondják róla, hogy a „röplabda játékok *FIFA*-ja". Röplabda? A sport, ahol a hölgyeknek kötelező bikinit viselniük? Ennek ellenére szerettük az előző részt (8/10-es értékelést kapott), így reméljük, még több arcade-os sportőrület várható.

• ***Sheep Dog & Wolf:*** Egy játék, amiről még mindig nem tudni semmit. Annyi bizonyos, hogy nem a PlayStstion-ös *One Man And His Dog*, az Infogrames-es szóvivő szerint.

A PlayStation2 hasonlóan ígéretes játékokat tartogat számunkra:

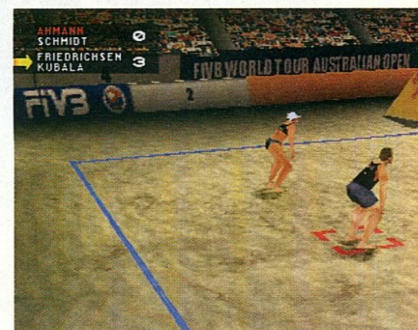
• ***Munch's Oddysee:*** Egy új stratégiai-kaland játék a vadonatúj Oddworld karakter, Munch főszereplésével. Nem kell félni, Abe azért vendégszerepel a játékban – az előző számunkból még többet megtudhatsz, a következőből szintén, a legújabb hírekkel Lorne Lanning bizarr világáról.







Az Infogrames
az E3-ra egy egész zsáknyi játékkal jelentkezik, mint pl. a *Munch's Oddysee* (fent), a *Driver 2* (balra), és a *Strike Pro Volleyball* (lent)



• ***Mission Impossible 2:*** A tavalyi játéksiker PlayStation1-es és PlayStation2-es folytatása. Mivel a John Woo rendezésében készülő film idén ősszel kerül majd a mozikba, az ehhez kapcsolódó megjelenési időpont elég valószínűnek tűnik. Arról is keringenek hírek, hogy a fejlesztők kijavították azokat a hibákat, amik az elsőben szerepeltek.

• ***Unreal Tournament:*** Igen, az Epic Games nagysikerű PC-s játéka PlayStation2-re is megérkezik. Az E3-ra már egy teljesen játszható verziót ígértek a fejlesztők, és – lekopogjuk - a végleges játékot állítólag a PS2 megjelenésével együtt kívánják kiadni.

• ***Hand Of Odd:*** Lorne Lanning régóta várt real-time stratégiai játéka. Egy egész hadseregnyi Mudokan? Ó, igennn...

A következő hónapban még több infó a *PSM* hasábjain. ■

PSM EXKLUZÍV!

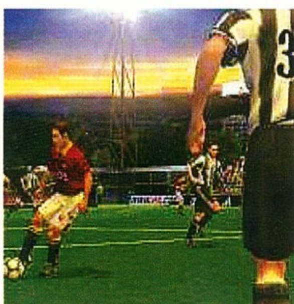
J EA JÁTÉKOK

A VÁRVA VÁRT FOLYTATÁS

DREAMWORKS MÁR FEJLESZTI A *MEDAL OF HONOR2*-T

A z idei ősszel az Electronic Arts kiadja a Dreamworks által fejlesztett első személyű lövöldözős játékának, a *Medal Of Honor* folytatását. A *Medal Of Honor: Underground* név alatt futó tulajdonképpen az első rész előtt játszódik, és a fiatal francia ellenálló, Manon útját követed végig. Emlékezni fogsz rá, ő volt az a szexis csaj az első részben.

A négy évet körülölelő játékban hősnőnk hét pályán 22 küldetést visz végig, a francia bázisról indulva Észak-Afrikai, olaszországi, német, és görög bázisokra hatol be. Lesznek új becserkészhető ellenséges járművek, köztük motorbicikli, tank, kétéltűek, valamint új fegyverek is, például a nyílpuska.



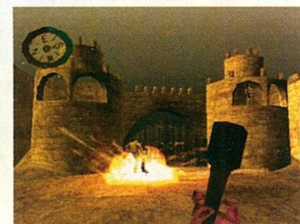
FIFA PlayStation2-re!
És jobban néz ki, mint az ISS! Na végre...

Van egy speciális MI is, amely miatt a játékban sokkal inkább a csapatmunkára kell támaszkodnod. Manon behatol egy épületbe, míg a másik ellenálló fedezi őt, és ha az egész balul üt ki, segít kimenekülni a szorult helyzetből. Lesz egy álca (Disguise) mód is, amely az első rész náci papírjainak hivatalosabb változata. Képes leszel különbözőképpen felöltözni, a péktől kezdve mentősofőrnek, és keresztülsurranni az őrségeken anélkül, hogy felismernének. Remélhetőleg...

Ezalatt az EA Sports csukva tartotta a száját a megjelenésre váró játékokról – annak ellenére, hogy a *Newsweek*-ben megjelentek! Annyit azért lehet tudni, hogy a következőkre számíthatunk: *NHL, NFL, ECW* és *Nascar*. Az *FA Premier League Star 2*-t szintén bejelentették PlayStation2-re.



Óóóó... **exkluzív képernyőfotók a PlayStation-ös *Medal Of Honor: Underground*-ról. Még! Még!**



És végül... a *FIFA PS2*-re! A *FIFA: World Soccer* Championship elnevezésű játék 47 FIFA-tag csapatot, a legjobb 16 23-alatti játékost, és az angol, spanyol, német klubcsapatok legjobbjait tartalmazza majd. Az előző *FIFA*-kat is fejlesztő kanadai EA Canada stúdió gondozásában készülő játékot Japánban idén májusban adják ki. A játékot ezután az európai piacra erősen átdolgozzák, és *FIFA 2001* néven, új csapatokkal és – jellemzőkkel adják ki. Ezekről a játékokról bővebben a következő havi számban olvashattok. ■

MARGÓ SZÉLEN

EGY KIS VILÁG
Egyre inkább terjed szóbeszéd, miszerint a Sony a PlayStation2 megjelenésével át akarja alakítani a PlayStation1-et. Lehet, hogy a PlayStation GameBoy-szerű stílusra átszabva egy Sony Walkman méretű PlayStation Dash-re átnevezett gép lesz, amit az E3-n már árusítanak 9,800Y-es áron? Semmi biztosat nem tudunk, csak egy gondolat volt...

KÜTÉSES GYŐZELEM
Az Acclaim meg fogja jelenteni az *HBO Boxing*-ot. Az Osiris Software által fejlesztett program az HBO-közvetítések kinézetét és érzetét kínálja majd, igazi ringekkel és közvetítőkkel. Az Acclaim 30 jelenlegi és múltbeli bajnokot akar szerepeltetni, de mivel a legtöbb jelenlegi nagy név már le van szerződtetve, előreláthatólag George Foreman vezeti majd az HBO profi ligáját a játékban.

CSŐ ÉS PAPUCSOK
Az Empire már készíti a *Pipemania* folytatását, amely a legkirályabb játék, amiben csövek vannak. Az egész világon!
A *Piemania II*-ben szintén csöveket kell majd lefektetni, hogy legyőzd az áradatot. A PC-re íródó játéknak PS2-s verziója is fejlesztés alatt áll, és 2001 végén jelenik majd meg.

Hellboy – náci kísérlet fenyegeti a háború utáni Európát

A POKOLI KÖLYÖK
A nagy Cryo visszatért, méghozzá a *Hellboyjal*, ami egy Dark Horse nevű képregényen alapuló 3D kalandjáték. Hellboy egy okult náci kísérlet eredménye, akit a Paranormális Kutatási És Védelmi Osztály idézett meg és nevelt föl Amerikában. A háború utáni Csehszlovákiába utazol el, hogy az ottragadt ügynököket megmentsd a sötétség erőitől. A pályák között ördögi hangulatú temetők, elmegyógyintézetek, mocskos csatornák szerepelnek – feszült hangulatú agymunka várható.

TÁMAD A PS2!
Újabb botrány a PlayStation2 körül! Az egyik japán hetilap közlése szerint az exportot időlegesen leállították a Kereskedelmi Minisztériumban, mert a konzol bizonyos részeit rakétairányító rendszerként is lehet használni! Nem gyenge... Szükségtelen mondani, hogy következő nap a kormány visszakozott.



Messiah PlayStation1-re? A Shiny Entertainment nagyfőnöke szerint játék egyenesen a PlayStation2-re készül majd.



„A 80-as években egy csomó embernek a programozás és a programok feltörése sokkal élvezetesebb volt, mint maguk a játékok."

FEJLESZTŐI INTERJÚ

DAVE PERRY

MIKOR KÖVETKEZIK A MÁSODIK ELJÖVETEL?

Dave Perry, a Shiny Entertainment elnöke exkluzív riportot ad a *PSM*-nek új játékáról, a *Sacrifice*-ról, a videojátékok jövőjéről, és hogy milyen szórakoztatók a birkák.

PSM: Mi vett rá, hogy videojátékokkal foglalkozz egy olyan korban, mikor még a jelenleginél sokkal kisebb volt a népszerűségük?

Dave Perry: Észak-Írország peremvidékén nőttem fel; nem sok szórakozási lehetőség volt. Ott voltak a birkák, vagy az hogy szétfagyjak az állandó esőben, végül az, hogy órákon át a számítógép előtt ültem, játszottam, és tanultam programozni. A videojátékok betöltötték ezt az űrt.

PSM: Melyik volt az első játék, amivel komolyabban foglalkoztál?

Dave Perry: 1982-ben még csak teljesen béna játékokat csináltam, ahol az egyik fekete pöttyel kellett elkerülni a többi fekete pöttyöt. Sikerült ezeket a grafikai mesterművemet magazinokban publikáltatnom, és aztán igyekeztem róluk megfeledkezni. Az első „hivatalosan" is kiadott játék, amit fejlesztettem, a *Pyjamarama* volt, Amstrad PC-re. A legelső értékelés 10/10 volt rá.

PSM: Mi keltette fel leginkább az érdeklődésedet a számítógépes játékok lehetőségei közül?

Dave Perry: Szerintem a konzolok legnagyobb hibája az, hogy nincs rajtuk billentyűzet, és BASIC programnyelv, amivel az emberek kísérletezhetnének. 1980-ban még rengeteg lehetőségünk volt, hogy megtanuljuk, miként készíthetünk egyszerű játékokat a saját gépünkön. A 80-as években egy csomó embernek a programozás és a programok feltörése sokkal élvezetesebb volt, mint maguk a játékok.

PSM: Milyen játékokat próbálsz mostanában csinálni?

Dave Perry: Megpróbálom elérni, hogy a Shiny mindig új és eredeti játékokkal jöjjön ki, és a fő hangsúlyt a technológiára helyezem; megpróbálom ezt a kettőt valahogyan vegyíteni. Szerintem a következő játékunkban, a *Sacrifice*-ban ezt elértük. A technológiák nekem új eszközt jelentenek a tervezői eszköztáramban – létrehozunk egy új eszközt, és megpróbálunk vele valami újat készíteni.

PSM: A *Messiah* már megjelent PC-re, mi lesz a PlayStation verzióval?

Dave Perry: Csináltunk egy PlayStation demót, mikor elkezdtük a *Messiah*-t, de ez a project egyelőre áll. Inkább azon gondolkozunk, hogy egyből PlayStation2-re készítsük el.

PSM: Mi következik most Dave Perry és a Shiny számára?

Dave Perry: Legközelebb egy akció/verekedős játékot csinálunk. Már nyolc éve várok erre, és most végre a kezemben van a technológia és a megfelelő csapat, hogy el is készítsem. Hihetetlenül izgatott vagyok ezzel kapcsolatban, ehhez az a tény is hozzájárul, hogy egyből PlayStation2-re jelenik majd meg. Ez azt követeli tőlünk, hogy új módszereket találjunk a valaha látott legösszetettebb, és mégis legelegánsabb harci jelenetek kivitelezésére, amit csak el lehet képzelni. Várható, hogy el fogunk tűnni egy időre, amíg a megbeszélések megtörténnek [És nem véletlenül a *Matrix*ról fogtok beszélgetni, Dave? – a szerk.]



„Ismerek néhány arcot, akik tényleg megdöbbentő dolgokat művelnek majd A PS2-vel..."

PSM: Akartok még fejleszteni PlayStation1-re?

Dave Perry: Nem, meg kell maradnunk a jelenlegi helyzet magaslatán. Ez az, amiért sosem láthattál GameBoy játékot a Shiny-tól. Nem mintha nem szeretnénk csinálni, csak nem oda kell koncentrálnunk.

PSM: Mit gondolsz a PlayStation2-ről, mint platformról?

Dave Perry: Mint régi programozó, meg kell mondanom, hogy nagyon izgatnak a benne rejlő lehetőségek. Ismerek néhány arcot, akik tényleg megdöbbentő dolgokat művelnek majd vele. Sok időbe kerül majd, de mikor elkészül, meglátjátok, hogy megérte a várakozást. Ennek ellenére az újszerű technológiák és a jó játékok nem csak a gépen múlnak, az arány inkább 50-50 százalék.

PSM: Mi a legérdekesebb dolog a PlayStation2-vel kapcsolatban?

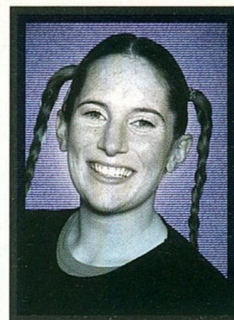
Dave Perry: Nekem az, hogy egy játéktermi-szintű gépet kapok a lakásomba. Nagyon bizonytalan vagyok a játéktermek jövőjét illetően; a flipperipar például már a múlté. A játéktermeknek egy sokkal gazdagabb élményt kell kínálniuk az otthoninál, hogy bebizonyítsák a létjogosultságukat; a két szórakoztatási forma közötti rés ugyanis kezd eltűnni...

PSM: Nem különösebben nehéz vagy költséges erre az új konzolra fejleszteni?

Dave Perry: Manapság egy csúcsminőségű videojáték elkészítése drága mulatság. Ha egy igényes játékot akarsz készíteni, ott tartasz, mintha egy alacsony költségvetésű mozifilmet forgatnál; a nagy dolog azonban ebben az iparban, hogy még mindig megbecsüli a jó játékokat. Nem csinálhatsz úgy sikerjátékot, hogy belepumpálsz egy csomó pénzt. Akár a filmiparban, itt is van egy egyensúly. Ennek megfelelően lesz olyan, hogy pénzt dobsz ki egy bukásra, és az is előfordulhat, hogy olcsón kapsz egy zseniális játékot. A kettő közötti sáv nem hinném, hogy meglepetésként érné a játékfejlesztőket.

PSM: Úgy gondolod, hogy a játékok története egyre fontosabb szerepet kap majd a PlayStation2-vel?

Dave Perry: Ez nem annyira fontos, mint a szereplők kidolgozottsága. Szerintem a PlayStation2 esetében a történetet te alakítod majd ki, miközben kapcsolatba lépsz a világgal és a szereplőkkel. Jelenleg ez a játékipar nagy kihívása: intelligenssé tenni a szereplőket, hogy az ember jól érezze magát velük... **JC** ■



Catherine Channon, a Sky One vörös hajú játékmestere a *PSM*-nél keres nyugodtabb életet.

SZÓCSŐ

IZZADSÁG, FÉRFIAK, ÉS ALSÓNADRÁGOK. HMMM, AKKOR EZ A PANKRÁCIÓ LESZ

Egyik délután, miközben küzdöttem magam végig a beérkezett leveleken és e-maileken, feltűnt, hogy egyre többen írtok a pankrációval kapcsolatban; úgyhogy ebben a hónapban magamra vállaltam a feladatot, hogy válaszoljak nekik. A *PSM10*-es *WWF Smack Down* videó már találgatásokra adott alapot, de végre az előző számban megérkezett a játszható verzió. De ez sem volt elég...

Háromféle panasz szokott érkezni az izzadt, fürdőgatyás férfiakkal kapcsolatban. 1. A tény, hogy mindig úgy hivatkozunk rájuk, hogy „izzadt, fürdőgatyás férfiak". 2. Nem írunk elég pankrációs játékról. 3. A pontszámok igazságtalanok, és a játékokkal nyilvánvalóan olyan emberek játszanak, akik nem szeretik a pankrációt.

Egy: A Pankrátorok tényleg nagyok, izzadtak, és leggyakrabban fürdőgatyában látni őket. Ehhez nem lehet mit hozzáfűzni. Kettő: Minden pankrációs játéktól írunk, ami csak a ringbe lép. A pankrációs játékok nem árasztják el a piacot, ergo: kevesebb az ilyen jellegű leírás is. Három: Mikor pontozunk, nem csak azt tartjuk észben, hogy az olvasókat pontosan kell tájékoztatnunk az adott játék minőségéről, hanem azoknak a fejlesztőknek, kiadóknak, szereplőknek a munkáját is, akik több éven keresztül az adott programmal foglalkozta. Ha ellene volnánk a pankrációs játékoknak, már rég meglincselt volna minket Stone Cold, The Undertaker, The Butcher, The Baker, és az összes többi pankrátor, akit csak ismerek.

Remélem, hogy ezzel minden a helyére került, bár bevallom őszintén, hogy ti mit szerettek egy csapat izzadt, fürdőgatyás férfiban, akik birkóznak, sosem fogom megérteni. ■

PSM CHARTS

MURÁNYI MAGYAR PLAYSTATION JÁTÉKELADÁSI LISTA

1.	STAR WARS: JEDI POWER BATTLES	LUCASARTS
2.	WWF SMACKDOWN	THQ
3.	SYPHON FILTER 2.	SONY
4.	MEDIEVIL 2	SONY
5.	F1 2000	EA SPORTS
6.	RAYMAN	UBISOFT/PLATINUM
7.	TOMB RAIDER 3.	EIDOS/PLATINUM
8.	PREMIER MANAGER 2000	INFOGRAMES
9.	JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL	VIRGIN
10.	GRAN TURISMO 2	SONY
11.	CRASH BANDICOOT 3	SONY/PLATINUM
12.	METAL GEAR SOLID	KONAMI/PLATINUM
13.	TOY STORY 2	ACTIVISION
14.	TOMB RAIDER 4	EIDOS
15.	EVERYBODY'S GOLF 2	SONY
16.	RESIDENT EVIL: SURVIVOR	EDIOS
17.	FIFA 2000	EA
18.	RESIDENT EVIL 3 : NEMESIS	EIDOS
19.	STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE	LUCASARTS
20.	ISS PRO EVOLUTION	KONAMI
21.	INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2	KONAMI
22.	FINAL FANTASY VIII.	EIDOS
23.	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000	EIDOS
24.	COLIN MCRAE RALLY	CODEMASTERS/PLATINUM
25.	A BUG'S LIFE	SONY/PLATINUM
26.	DRIVER	GT
27.	CRASH BANDICOOT 2	SONY
28.	QUAKE II.	ACTIVISION
29.	FORMA ONE '99 WORLD GRAND PRIX	EIDOS
30.	JAMES BOND: TOMORROW NEVER DIES	EA
31.	HELL NIGHT	KONAMI
32.	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	PLATINUM
33.	MEDAL OF HONOUR	EA
34.	TENCHU STALTH ASSASINS	ACTIVISION
35.	THE SIMS	EA
36.	FIGHTING FORCE 2.	CORE
37.	TARZAN	SONY
38.	THE LOST WORLD: JURASSIC PARK-SONY	SONY/PLATINUM
39.	CROC: LEGEND OF THE GOBBOS -EA	EA/PLATINUM
40.	TEKKEN 3	SONY/PLATINUM







AMIVEL A HÍRESSÉGEK JÁTSZANAK

Colin McRae –a rally király kedvencei

1. COLIN MCRAE RALLY 2.0
2. COLIN MCRAE RALLY
3. WTC: WORLD TOURING CARS
4. TOCA 2: TOURING CARS
5. TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

NEKED VANNAK KEDVENCEID?

Biztosan vannak. Miért nem küldöd el nekünk? A PSM várja a leveleiteket, 5 kedvenc PlayStation játékból álló listát és egy fotót kell küldenetek. Havonta egy szerencsés olvasó listája megjelenik ezen az oldalon.

Erre a címre küldjétek a leveleket: Budapest 35, Pf. 141. 1306



AMIVEL MI JÁTSZUNK

Kósa Szabó Krisztina
A PSM médiaügynökségének művészeti vezetője

1. ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE
2. FISHERMAN'S BAIT
3. KULA WORLD
4. NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE
5. FLUID



AMIVEL ŐK JÁTSZANAK

Nathalie Paccard – Ubi Soft Shanghai

1. TEKKEN 3
2. GRAN TURISMO
3. SOUL BLADE
4. SPYRO THE DRAGON
5. METAL GEAR SOLID



AMIVEL TI JÁTSZOTOK

Grász Péter, Pécs

1. GRAN TURISMO
2. SLED STORM
3. SYPHON FILTER
4. COLIN MCRAE RALLY
5. DRIVER

FILMRE VELE!

DR. HOLLYWOOD KOPOTGTAT. ENGEDJE MÁR BE VALAKI...

8. Fear Effect

„Hogy megtalálják az eltűnt főhősnőt, ezeknek a harcosok bejárják a poklot. Szó szerint."
Rendező: John Woo

A CSELEKMÉNY:

Wee Mig Lam, egy nagy hatalmú tokiói milliárdos lánya belekeveredik egy rejtélyes hongkongi alvilági szervezet, a Shan XI manipulációiba. Mr. Lam vérdíjat tűz ki a fejére – persze a lényeg, hogy élve kell elkapni. A feladatot egy háromtagú akciócsoport vállalja el. Természetesen vannak köztük nézeteltérések, de amikor a munkáról van szó, tökéletes az összhang. Ahogyan egyre mélyebbre jutnak a látszólag rutinmunka-szerű kereső-mentő akcióban, a trió eléri képességeinek és erőfeszítéseinek végső határát, és a másvilági fináléban még MAGÁNAK A LÉTNEK A TERMÉSZETE IS MEGKÉRDŐJELEZŐDIK. Khm...

A LÉNYEG:

A *Mátrix*, csak szellemekkel.

SZABAD UTAT NEKI, VAGY A POKOLBA VELE?

A manga sosem jutott el igazán az európai nagyközönséghez, de most ez megváltozhat. Ehhez jön még John Woo, akinek hihetetlen érzéke van a pergő akciójelenetekhez és természetesen vonzódik a keleti kultúrához. Képzeld el a *Szárnyas fejvadász* világát a *Mátrix* stílusában (és kivitelezésében)... És, a stúdiók kimeríthetetlen pénzforrásához való eléréssel egy olyan igazi akciófilm jön létre, amiben még egy kis természetfeletti hatás is észrevehető (ami, ahogy az *A hatodik érzék*-ből már kiderült, odaragasztja a nézőket a mozivászon elé). Már alig várjuk... AL ■



Wee Ming Lam talán önkéntes áldozata a Shan XI elnevezésű sötét alvilági szervezetnek?

SZEREPOSZTÁS



▲Hana Tsu-Vachel – Michelle Yeoh



▲Royce Glas – Ben Affleck



▲Jakob Decourt – Russell Crowe



▲Mr Lam – Chow Yun-Fat



▲Wee Ming Lam – Tia Carrere

Photography: AllStar

PS2 JÁTÉKOK

ROCK 'N' ROLL STARS

A ROCKSTAR BEJELENTI PS2-RE TERVEZETT JÁTÉKTRIÓJÁT

A Take2 leányvállalata, a Rockstar Games bejelentette, hogy keményen dolgoznak három legújabb, PS2-s játékukon – ezek pedig a *Smuggler's Run*, a *Midnight Club*, és az *Oni*.

A *Smuggler's Run* egy off-road, küldetés alapú versenyjáték, amelyben országhatárokon kell átszökni, miközben egy csinos adag tiltott áru figyel a csomagtartóban. A szabad terepen játszódó játékban azt az érzést próbálják visszaadni, mikor a zsaruk elől menekülsz, a rivális csempészekről nem is beszélve. Szerepel még benne egy egész stábnyi nem-játékos karakter, akik teljesen interaktívak. Felhasználhatod őket arra, hogy eltérítsenek vagy megtámadjanak bárkit, aki üldöz, hogy ezáltal elveszítse a nyomodat.

A Rockstar egy második PS2 versenyjátékot is megjelentet, ez alkalommal egy illegális utcai versenyről van szó. A *Midnight Club*-ban addig járod az utcákat a végsőkig felturbózott gépeddel, amíg egy másik versenyző ki nem hív, egy Midnight Club el-nevezésű jelzéssel – a verseny hivatalosan ekkor veszi kezdetét. Egy- és többjátékos módok, rengeteg autó, és a világ leghíresebb tuningoló szervizei – akkor tehát hadd szóljon...

Az utolsó darab az *Oni*, egy anime 3D akció – kalandjáték, amely meglehetősen hasonlít a *Fear Effect*-hez. A játék története egy rendőrnőről, Konoko-ról szól, és a feladatod, hogy felderítsd homályos múltját, és megküzdj a démonaival; természetesen ebben segítségedre lesznek a harcművészetek és a fegyverek, néhány jó ötlettel fűszerezve. Hogyha például bajba kerülsz egy tűzharc folyamán, kilőheted a lámpákat, hogy aztán gránátot hajíts a rosszfiúkra, és kimenekülj az ablakon. Elég jól hangzik... ■



Sohasem félvén egy kis önreklámozástól, a Rockstar Games a *Midnight Club* városait saját maga és barátai reklámjaival borította be



Esetleg az *Urban Chaos* más néven? Ilyen korán még nehéz lenne bármit is megmondani. Nemsokára lesz több képünk, majd akkor...

ÚJ JÁTÉKOK

GO POWER RANGERS!

A CLIMAX ÚJDONSÁGAI

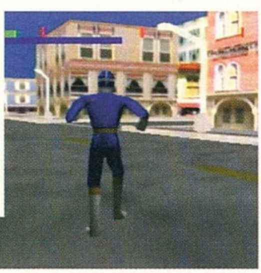
A jelenleg aktívan dolgozó Climax fejlesztőstúdió (a *Theme Park World*, valamint a *Populous: The Beginning* készítői) gőzerővel készíti új PlayStation1-es és PlayStation2-es játékait.

Legelőszöris várható egy THQ-s *Power Rangers Lightspeed Rescue* – egy 20-pályás kalandjáték, amely a gyerekeknek szóló rajzfilmsorozat alapján készült. A játék célja – akárcsak a sorozaté – hogy megmentsd a világot a szörnyektől, akik állandóan katasztrófákat próbálnak okozni. A Lightspeed Rescue mentőosztag egyik tagjaként a rosszfiúkkal arénákban küzdesz meg, mindenféle power-up segítségével. Ha többet akarsz tudni, nem kell sokat várnod: a játék még idén télen megjelenik, az új *Power Rangers* mozifilmmel egy időben.

A Climax ezenkívül még keményen dolgozik egy pár - egyelőre még - kiadó nélküli játékon, ezek a *Stunt Driver* és a *Title Defence*. A *Stunt Driver* még mindig titokzatosság ködébe burkolózik, de annyi már most tudható, hogy lesznek benne feltuningolt sportautók és rámpák. A *Title Defence* egy boxjáték, amelynek a sorsa az egymással hadakozó kiadók kezében van. Jövőre majd többet is megtudhatunk róluk. ■







A *Power Rangers* szereplőinek hangjait színészek biztosítják

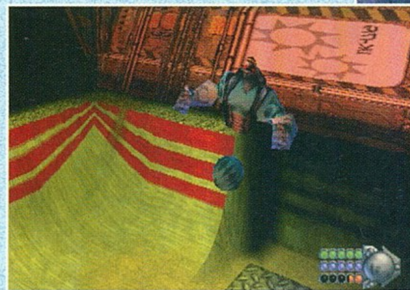
NÉV:

MOHO

MEGJEGYZÉS:

A LOST TOYS SZÍVESEN LÁT MINDENKIT EGY KIS LÁBATLANKODÁSRA LEGELSŐ PLAYSTATION-ÖS JÁTÉKÁBAN

PRODUCT SPECIFICATION	
MŰFAJ:	Arcade/akció
KIADÓ:	Rockstar Games
FEJLESZTŐ:	Lost Toys
MEGJELENÉS:	Július
ÁLLAPOT:	90%





Szörfdeszkákat elő... Íme *MoHo* hullámlovasai, és néhány cső



Hogy miért is indulnál a versenyen? Azért, mert a győztes jutalma a szabadság. A vesztesé egy hegesztőpisztoly és a szeméttelep valahol Cardiff külvárosában...

A Bullfrogból kilépett Lost Toys fejlesztőgárda első projectje végre közeledik a befejezéshez. A *MoHo* egy újító jellegű arcade és semmire sem hasonlít, amit a *PSM* eddig látott. Mi a fene történik ezeknek az embereknek a fejében...? Megkerestük Jeremy Longley projectvezetőt, hogy rájöjjünk.

A *MoHo* története – amiről Jeremy biztosította a *PSM*-et, hogy feltétlenül szükséges a játékhoz – egy lábaitól megfosztott robot-bűnöző (?) főszereplésével játszódik. Arénákban kell megállnod a helyed emberi készítőid szórakoztatására. Amennyiben te leszel az utolsó versenybe maradó robot, a jutalmad a szabadság. Ha elbukszol, mehetsz vissza a sittre, legtöbbször darabokban.

„Többféle játékstílust is beépítettünk, amelyek vegyítik a verekedős, versenyzős, és platformer játékok tulajdonságait." – lelkesedik Jeremy – „Amikor ezeket összehozzuk a tökéletesen dinamikus helyszínekkel, az eredmény szerintünk egy teljesen egyedülálló és egyéni játék lesz."

És ez nem vicc. A karaktered mozgása tökéletesen engedelmeskedik a gravitáció törvényeinek, ami már önmagában is nagy kihívást jelentő és fogcsikorgatást előidéző játékmenetet eredményez. Ha még ehhez hozzávesszük a Lost Toys folyamatosan alakuló környezetét is – amelyet a legjobban úgy lehetne jellemezni, hogy fél-folyékony –, egy olyan játékot kapsz eredményképpen, ami az összes polcodon található többit elkeni bizarrság tekintetében.





Az eleinte kiválasztható öt karakter mindegyike különböző játékstílust kíván. Mindegyiknek megvan a saját ereje, fürgesége, és sebessége, ez tehát annyit tesz, hogy már-más feladatokra más-más robot a legmegfelelőbb. Például a Bag'n'Tag mód egy gördeszkás park-szerű arénába dob le, és itt tokeneket kell összegyűjtened egy rakás nehezen elérhető helyről. Ehhez a legokosabb választás egy olyan gyors és fürge robot, mint Angel, itt nem alkalmazható a nehézkes és komoly fegyverzettel rendelkező droid, Benny.

A folyamatosan alakuló környezet, amellett, hogy döbbenetesen jól mutat, fontos szerepet kap az összes pályán. Segíthetik vagy visszavethetik a haladásodat, ahogy a hullámok eltérítenek az utadról, vagy éppen segíthetnek eljutni egy eddig elérhetetlen részhez. Még a hullámok meglovaglása is lehetséges, ami hatalmas élmény, ezenkívül gyorsabb haladást biztosít.

Most akkor a *MoHo* egy verekedős játék? Egy versenyprogram? Szörf-szimulátor? Platformer? Nos, az itt felsoroltak mindegyike... és egyike sem. Bármi is legyen azonban, mindenképpen egy érdekes kísérlet, és a *PSM* reméli, hogy már a jövő hónapban kipróbálhatja... ■

Justin Calvert



Az itt látható srácot LockDown-nak hívják. Kedves gyerek.

NÉVJEGY	
CÉG:	Lost Toys
NÉV:	Jeremy Longley
BEOSZTÁS:	Igazgató/Projekt manager
SZAKMAI MÚLT:	A Bullfrognál Jeremy dolgozott többek között a *Syndicate Wars*-on, a *Populous: The Beginning*-en, és a *Theme Hospital*-en.
RÁHATÁSOK:	Jeremy úgy érzi, hogy a legtöbb ihletet az olyan játékoktól kapta, amelyek nem akartak feltétlenül sikeresek lenni; mint például a *Blast Corps* és a *Spindizzy*.

IDÉZET: **„Még a hullámok meglovaglása is lehetséges"**

NÉV:

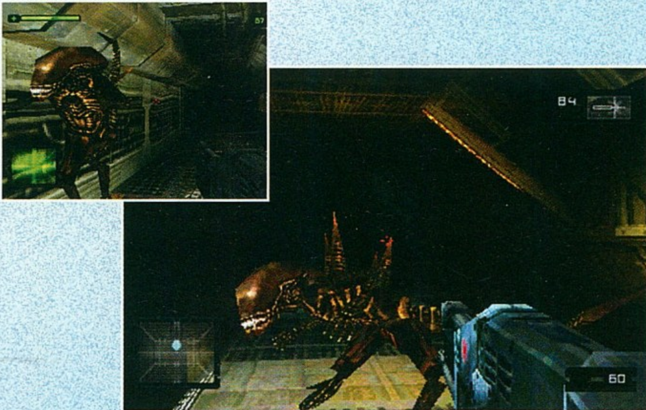
ALIEN RESURRECTION

SZÉLJEGYZET:

SZERVEZETÜK TÖKÉLETESSÉGÉNÉL CSAK AGRESSZIVITÁSUK NAGYOBB – TE PEDIG EGYMAGADBAN INDULSZ HARCBA ELLENÜK

TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ:	Első személyű lövöldözős
KIADÓ:	Fox Interactive
FEJLESZTŐ:	Argonaut
MEGJELENÉS:	Szeptember
CD INFO:	
KARAKTER DESIGN:	
ÁLLAPOT:	90%





A támadások gyakran visszaverhetetlenek, bár Argonauték jócskán lelassították az idegeneket

TEMETÉS ÉS ÚJJÁSZÜLETÉS

Az *Alien Resurrection*, amelyet eredetileg egy évvel ezelőtt akartak megjelentetni, harmadik személyű akció-kaland játékként kezdte életét. Amolyan *Tomb Raider*-szerűségként. A film öt karaktere közül választhattunk volna, és arctámadó, élősködő idegenek, valamint a királynő lett volna az ellenfelünk. A játékban fellelhettük volna az eredeti film számos helyszínét is.

Mindez úgy hangzott, mint az *Alien*-rajongók megvalósult álma, azonban a játékot tönkretette a pocsék irányítórendszer és a közel sem tökéletes képfrissítési sebesség. A harmadik személyű nézet, bár jó rálátást nyújtott volna a közvetlen környezetre, esetlennek bizonyult, amikor a szélrózsa minden irányából vérszomjas földönkívüliek rontottak ránk.

Hál' Istennek, az Argonaut csapat önkritikát gyakorolt, és többé-kevésbé az alapoktól kezdte újra a munkálatokat. Első személyű játékkal hozakodtak elő, amely már méltó volt a filmhez. Az *Alien Resurrection* bizonyára elkésett már ahhoz, hogy a mozira alapozva kaszáljon nagyot, de egy ilyen jó kinézetű játéknak amúgy sem lesz ez probléma.



Az ipari helyszínt egyenesen a filmekből szedték. Szó ami szó, megvan a hangulata...

Az *Alien* filmekben Sigourney Weaver végzetét okozó idegen, olyan rémisztő lény, hogy még legrosszabb álmainkban sem szívesen találkoznánk vele. Az *Alien Resurrection* mozifilm tudósai megpróbálják ellenőrzés alá vonni és szaporítani a vérengző fajt, azonban igyekezetüket nem sok siker koronázza. Megtörténik az, ami elkerülhetetlen, és Hollywood legijesztőbb űrszörnye elszabadul. Ben Tuszynski, az Argonaut főproducere, az *Alien Resurrection* játék egyik atyja több már sikerrel zabolázta meg a szörnyeteget. A *PSM* mozgásérzékelő eszköz segítségével akadt nyomára a szakembernek, aki lángszórónk csövének veszélyesebbik végét bámulva kénytelen volt elárulni néhány titkot a várva-várt filmlicencről.

„Az *Alien Resurrection* kísérlet arra, hogy olyan környezetet teremtsünk, amely az *Alien* filmeket – főleg a *Resurrectiont* idézi. Olyan félelemérzet jellemzi, amelyet csak egy ilyen „ikonszerű" ellenfél kelthet; olyan, aki bármikor, bárhonnan ránk támadhat" – kezd rá Ben, aki nagy félelmében megmutatja a *PSM*-nek a játék 90%-os változatát. A bemutató helyszíne az Argonaut egyik elsötétített hangstúdiója, másodpercek múltán azonban már az Auriga űrhajó fedélzetén vagyunk, ahol a kitűnő hanghatásoknak köszönhetően rögtön remegni kezdenek a térdeink. Vajon a közeledő arctámadó szörnyek lábainak topogását is meghalljuk majd? Ezt bizony csak egyféleképpen tudhatjuk meg...

Az irányítás mindkét analóg joystick együttes használatával működik, ezek közül az egyik a mozgásért, a másik a körülnézésért felelős. Ahogy ismerkedni kezdünk a ritkán lakott első szinttel, azonnal látszik, hogy az Argonaut csapatának szívügye ez a játék. Gőz szökik ki a

IDÉZET: **„A hatáselemek olyan hangulatot keltenek, amely rögtön ismerős"**





A hajó bajban van – körülöttünk mindenhol veszélyek leselkednek ránk





A lángszóró sistergő hangja már ismerős – a megfelelő kezekben pusztító erejű eszköz

padló réseiből, víz csepeg a plafonról, de abban a pillanatban, hogy leállnál gyönyörködni ezekben a remekül kidolgozott elemekben, eszedbe jut, hogy bármelyik pillanatban támadás érhet hátulról. Talán életedben az utolsó.

„A hatáselemek olyan hangulatot keltenek, amely rögtön ismerős a filmek veteránjainak" – jelenti ki Ben. A filmek előzetes ismerete azonban nem sokat segít, ha elkezded a játékot, akármelyik nehézségi fokozatot is választottad a három közül. Az sem feltétlenül használ, ha ugyanazt a szintet többször is megpróbálod teljesíteni. Mint Ben mondja: „Minden szinten vannak véletlenszerű támadások is az idegenek részéről, így valószínűtlen, hogy kétszer játszanád ugyanazt a játékot."

Tíz szint van, de Ben siet közölni azt, hogy ezek további nagy részekből tevődnek össze. „79 rész van, és az egyik szintet a tesztelőinknek legalább két órába került teljesíteni."

Az események a játékban szoros kapcsolatban állnak a film cselekményével, és négy karakter – Ripley, Call, Christie és DiStephano – bőrét vihetjük vásárra. Fő célunk az, hogy elpusztítsuk a klónokat, megöljük az idegenek királynőjét és levadásszuk az újszülötteket. Mindenféle idegen utunkba kerül, olyanok is, akik víz alatt is eléldegélnek. Ez különösen ijesztővé teszi a játékmenetet, hiszen nem csak a mögöttünk csápoló szörny miatt parázunk, hanem amiatt is, hogy vajon mikor vehetünk legközelebb lélegzetet.

Az *Alien Resurrection* egyetlen kiábrándító része a multiplayer játékmód hiánya. Ben azonban erre is magyarázattal szolgál: „Ez nem egy multiplayer típusú játék, hiszen elsősorban arra helyeztük a hangsúlyt, hogy igazi horrorkörnyezetet teremtsünk." Hát, igen, jól jöhet még egy pelenka... ■

Justin Calvert





Ha az arctámadó elkap, és nem tudunk védekezni, csak pillanatok kérdése, hogy mikor nyomja le a torkunkon tojócsövét

NÉVJEGY

LOGO:	
NÉV:	Ben Tuszynski
BEOSZTÁS:	Producer
SZAKMAI MÚLT:	Ben olyan játékokon dolgozott eddig, mint a *Davis Cup Tennis*, az *Excalibur* és a *Trash It*.
RÁHATÁSOK:	A csapatra David Fincher, Ridley Scott és persze a négy *Alien* film volt nagy hatással

EGYÉB INFORMÁCIÓK

HONLAP:	www.argonaut.com www.foxinteractive.com

TERVEZET

NAME:

SYDNEY 2000

SZÉLJEGYZET:

JOBB, HA MÁR MOST NEKIÁLLSZ EDZENI AZ UJJAIDAT, HA AZT AKAROD, HOGY A VERSENYZŐIDNEK ESÉLYÜK LEGYEN AZ ÉREMRE

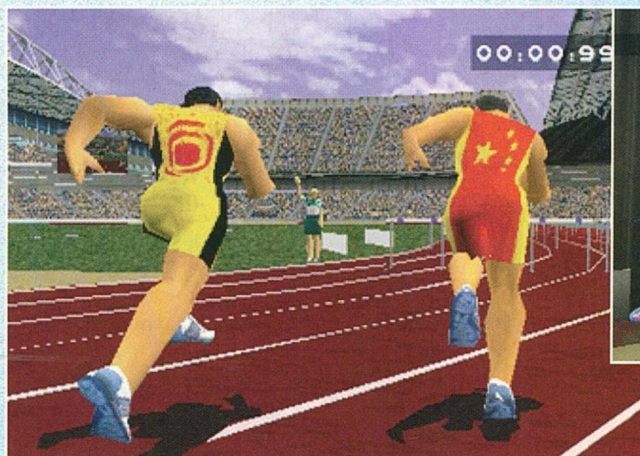
TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ:	Sport Szimulátor
KIADÓ:	Eidos
FEJLESZTŐ:	ATD
MEG-JELENÉS:	Augusztus

CHARACTER TERV:



ÁLLAPOT: 90%





A súlyemelők arca tényleg úgy néz ki, mintha fájdalmaik lennének, hasonlóan hozzá néhány percnyi eszeveszett gomb-püfölés után...



A gomb-püfölős sportjátékokra összesen két dolog jellemző: a vízhólyagok, és hogy kizárólag barátokkal jó őket játszani. Mivel a játékhoz tudomásunk szerint egyelőre még nem mellékelnek ragtapaszt, a fájó ujjakkal kapcsolatban a *Sydney 2000* fejlesztői sokat sajnos nem tehetnek; ehelyett azonban az egyjátékos mód élvezetesebbé tételével kárpótolnak bennünket. A *PSM Nigel Collier-rel*, a *Sydney2000* producerével beszélgetett arról, hogy szerinte mitől ülsz majd le az augusztusi megjelenéskor a játékkal nyomni egy pár kört.

„Megpróbáltunk olyan élményt nyújtani a játékosoknak, amelyhez hasonló még nem létezett eddigi versenyjátékainkban. Ezek többnyire a többjátékos aspektusra helyezik a hangsúlyt, és ez alkalommal ennél valami többet szerettünk volna elérni." – kezdi Nigel – „Az Olympic Mode egy új egyjátékos lehetőség, a mélyebb játék és fejlődés lehetőségével. Kiválasztod a csapatodat, és az edzés-sorozatokon felkészíted őket a virtuális tornatermedben – fejleszted a képességeiket és az erőnlétüket. Ezek után részt kell venned néhány Olimpia előtti válogatón, amelyek azért szükségesek, hogy bejuthass az Olimpiára. Itt az a cél, hogy az összes szám döntőjében aranyérmet érj el.

A MI irányította játékosok teljesítménye az elmúlt Olimpiák teljesítménylistáin és az eddigi tapasztalatokon alapul majd, tehát hihetetlenül realisztikus versenyeket várhatunk. A játékban található egy alrendszer is, amely azon nemzetek versenyzőinek teljesítményét egyensúlyozza ki, akik az eddigi olimpiákon gyengébben szerepeltek. Ennek köszönhetően nem lehet majd bizonyos országok kiválasztásával előnyre szert tenni."

Nigel elmagyarázta, hogy van egy Egy-egy elleni mód is, ahol saját csapataidat versenyeztetheted a cimboráidé ellen; mindez a csoda egy memóriakártya segítségével valósulhat meg. „Biztosnak kell lenned abban, hogy elég időt töltöttél edzéssel, hogy nagyobb és jobb atlétáid legyenek, mint a barátaidnak."

ODAFIGYELÉS A RÉSZLETEKRE





Mikor a fejlesztők az egyes fogakat modellezik a szereplők szájában, már tudhatod, hogy valami különleges vár rád...

Nigel biztosított minket, hogy "az animációk hihetetlenek". Ami azt illeti, meg kell hagyni, hogy az ATD motion capture-ölte az igazi olimpiai versenyzőket. A leginkább lenyűgöző azonban a TV-közvetítés és az olimpiai stadion részletessége. Nyolcnyelvű a kommentár, és a legtöbb a 2000-es Sydney olimpia leendő közvetítőitől származik.

IDÉZET: **„Ami a TV-ben szerepel, pontosan olyan lesz, mint amit játékban látsz majd."**



A távolugrás japán csúcskísérlete hasonlóan kell kinézzen a majdani TV-közvetítésben, mint amit most itt látsz



És nem, a teljesítménynövelő szerek az igazi olimpiáktól eltérően nem szerepelnek majd a játékban. Az edzőteremben végrehajtandó feladatok – amelyek mindenben hasonlítanak majd az igazi versenyekhez – között szerepel majd a fekvenyomás, a felülés vagy a futógépen történő gyakorlás; a versenyzők jutalma a gyakorlatok sikeres végrehajtásáért pedig a megnövekedett verseny-teljesítmény lesz. Nigel még azt is elmondta, hogy lesznek olyan gyakorlatok, amelyek kimondottan egy-egy versenyszámra lettek szabva.

Összesen 20 különböző edzőtermi gyakorlat és 12 olimpiai versenyszám lesz, mindegyikben más-más gomb-kombóra vagy püfölési módszerre lesz szükséged. Az olyan versenyszámok, mint a 100m-es gátfutás természetesen azon a képességeden múlik, hogy milyen gyorsan tudod a két gombot felváltva nyomogatni, miközben a harmadikkal a speciális mozgásokat – mint az ugrás, vagy a fordulás – hajtod végre. Vannak persze sokkal összetettebb versenyszámok is, a várvavárt változatosság jegyében, olyanok, mint a lövészet, a súlyemelés, a műugrás, vagy például a K1-es kajak szlalom.

Nigel összefoglaláskeppen még ennyit tett hozzá: „Nagyon elégedettek vagyunk azzal, hogy milyen mélyen ki tudtuk használni a PlayStationt; sikerült egy olyan nagyteljesítményű programot építenünk, amely minden egyes cseppet kiprésel a konzolból. Ez képessé tesz minket arra, hogy hatalmas stadionokat modellezzünk, hogy ezernyi animációt és helyzetre szabott kommentárt játsszunk le; arra, hogy animált arckifejezéseket és real-time árnyékolást használjunk. Az olimpiát közvetítőkkel is együttműködtünk, így több, mint 600 kameraállást reprodukáltunk, amelyeket majd az igazi Olimpia TV-közvetítései is láthatsz majd. Ami a TV-ben szerepel, pontosan olyan lesz, mint amit játékban látsz. Emellett még hozzáadtunk a játékhoz egypár olyan kameraállást is, amiről a közvetítők még csak nem is álmodhatnak, csak hogy különlegesebbé tegyük az egészet." Hát, köszi szépen, Nigel... ■

Justin Calvert



Néhány játékban szereplő kameraállást a való életben nem lehetne megvalósítani, vagy legalábbis anélkül nem, hogy a versenyzőket életveszélynek tennék ki





NÉVJEGY	
LOGÓ:	EIDOS INTERACTIVE
NÉV:	Nigel Collier
BEOSZTÁS:	Producer
SZAKMAI MÚLT:	Nigel régebben a filmiparban tevékenykedett, producer/rendezőként, de dolgozott már a Psygonsis-nak is, mielőtt csatlakozott volna az ATD *Sydney2000*-s csapatához.
RÁHATÁSOK:	A régebbi sportjátékok, mint a *Winter Games*, a *Daley Thompson's Decathlon*; a *Track&Field*-et nem említette. Furcsa.
TOVÁBBI INFÓK	
WEB SITE:	www.eidos.com

Sydney 2000

SZÍNES

PUSZTA TÉNYEK

Kiadó:	Square
Fejlesztő:	Square of Japan
Megjelenés:	Július 19 (Japán), 2000 október (USA), 2000 november (Európa)
Formátum:	PlayStation



Egy kis rögtönzés: Zidane Tribal, a hercig kis bandita, a *Final Fantasy* IX részmunkaidős hőse megesküszik, hogy nyomára bukkan annak a koszos, nyavalyás alexandriai szabónak...

Szöveg: **Zy Nicholson**

AZ UTOLSÓ FANTÁZIA?

A FÖLDKEREKSÉG LEGNAGYOBB RPG-SOROZATA UTOLSÓ FELLÉPÉSÉRE KÉSZÜL A PLAYSTATION1 SZÍNPADÁN – DE A SIKERTÖRTÉNETNEK MÉG KORÁNT SINCS VÉGE. BÁR HIHETETLEN TITOKZATOSKODÁS VESZI KÖRÜL A JÁTÉKOT, A *PSM* FRISS ÉS HITELES INFORMÁCIÓKAT SZERZETT EGYENESEN JAPÁNBÓL, A SQUARE CÉGTŐL. FELEJTSD EL AZ EDDIG HALLOTT PLETYKÁKAT, TEDD FÉLRE AZ ELFOGULTSÁGODAT ÉS OLVASD TOVÁBB A CIKKET, HOGY MEGTUDD, MILYEN IS LESZ A *FINAL FANTASY IX*...





Igen, jól hallottad. A *Final Fantasy IX* tényleg az utolsó *FF* játék lesz a Playstationön. Ugyancsak ez a játék tekinthető a sorozat csúcspontjának, és producere, Hironobu Sakaguchi szerint a program lezár majd egy korszakot a *Final Fantasy* történetében.

Talán váratlanul, de az *FFIX* visszatérni látszik a sorozat gyökereihez. Követve a hagyományt a legújabb nekifutás rendelkezik elődei egy-egy jellemző tulajdonságával – a kreatúrákkal, léghajókkal, harci taktikákkal – de önmagában is remekül megállja a helyét, hiszen vadonatúj történettel, új szereplőkkel és új, felfedezni való világgal rendelkezik. Ezúttal azonban kicsit a fantasy világa felé hajlik a játék, a legutóbbi részek science-fiction beütése helyett mágikus – és helyenként éppen egyszerűségük miatt látványos – elemekkel találkozhatunk. Még a játék logójában is szerepel egy kristály, mintegy utalásként a korábbi részekre, amikor a világ rendjét éppen erőkristályok tartották egyensúlyban.

Eddigre bizonyára vetettél egy kukkantást a játék képeire és talán rájöttél arra is, hogy a játék színezete is újszerű. A *VII* és *VIII* grafikai-technikai jellegét adó dolgok – a renderelt környezet, a 3D karakterek, az átvezető filmbejátszások – mind jelen vannak, de a lovagok és bölcsek világa újfent visszatér az *FFV*-hez, sőt talán még korábbra is. A karakterek kialakításában szerepe van a humornak és egy kicsit talán visszafelé is léptek a valószerűség felől.

Ettől függetlenül, tévedés lenne azt gondolnunk, hogy a Square nagy hirtelen fiatalabb közönséget célzott meg. Mint a japán animációs termékeknél általában, a kinézet egyáltalán nem jelenti azt, hogy a főtéma óvodásoknak való. Sakaguchi elmondta, hogy az *FFIX* témái hasonlóak a közeljövőben készülő filméhez (szerelem, barátság, álom, kaland, élet és halál), de inkább arról van szó, hogy megpróbálják újra elérni azt a hatást, amelyet a korábbi részek ezzel a hangulatvilággal már felidéztek.

„Nem jó csakis a játék kinézete szempontjából visszamennünk az időben" – mondta nemrég Sakaguchi a japán sajtóban – „így bizonyos szempontból túl akarjuk szárnyalni az *FFVII*-et és az *FFVIII*-at. Amikor pedig ezt már elértük, vissza akarunk menni a gyökerekhez a beállítás és a játékmenet szempontjából".

Egyszer egy évben Alexandria városa vendégül lát egy Prima Vista nevű léghajót, és ünnepi mulatság kezdődik. A léghajó a vár mellvédjéhez simul, így a polgárok kényelmesen szemlélhetik az előadást. Később persze a hajó fedélzete is az események egyik színhelyévé válik. A Prima Vista egy színházhajó, amely normális esetben egy színjátszó csoport otthonaként szolgál, az idei előadás egy kicsit másképp alakul: bűncselekmények történnek, s kisül, hogy a „színészek" valójában bűnözők.

A TÖRTÉNET ELKEZDŐDIK...

Egyelőre nem sok hír van arról, hogy milyen is lesz a játék cselekménye, és nem is vonhatunk le következtetéseket abból, amit a *PSM* munkatársai eddig láttak (egy fura bevezetést, amely épp ellentétben van egy későbbi, sötét jelenettel, amelyben egy repülősárkány-osztagot lő halomra a légvédelem), de érdekesnek ígérkezik a történet narratív előrehaladása. Sakaguchi kifejezésre jutatta azt a vágyát is, miszerint szeretne visszatérni azokhoz a napokhoz, amikor a stratégiai útmutatók és a végigjátszások még nem voltak olyan gyakoriak. Semmi olyan nem lesz az *FFIX*-ben, amelyet csupán a segítségek átolvasásával megoldhatunk majd; ehelyett döntéseket kell majd hoznunk, ez pedig kihatással lesz a végkifejletre az oldaltörténetek, felfedezések és jutalmak szempontjából.

Hiroyuki Itou, a játék rendezője egyetért: „Szerintem sokkal többet kérdezgetik majd egymást a jóbarátok így: „Hé, ezt már próbáltad?" vagy „Mit csináltál ebben a helyzetben?"

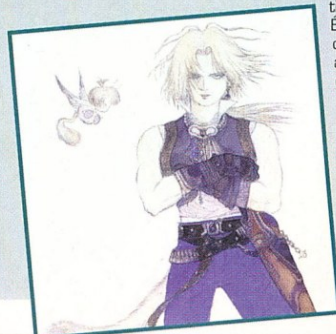
Sakaguchi azt is elmondta, hogy több olyan helyzetet akartak teremteni, amiben a játékosnak állást kell foglalnia; példaként pedig a kitűnő szakember az *FFV* Gyávák Kése/ Bátrak Kardja (Chicken Knife/Brave Sword) jelenetét említette. (Az *FFV*-ben volt egy pont, amikor egy öregember fegyvert ajánlott fel számunkra. Választhattuk a Gyávák Kését, amely egyre erősebb lett minden egyes elkerült összecsapás után, vagy a Bátrak Kardját, amely éppen hogy gyengült, amikor teli gatyával elmenekültünk.) Nem kaphattuk meg

„A Prima Vista egy színházhajó, amely normális esetben egy színjátszó csoport otthonaként szolgál, az idei előadás egy kicsit másképp alakul..."

A Prima Vista színpada (balra fent), a társulat (balra) és a motorház (fent)

A SZEREPOSZTÁS
A FŐSZERPLŐK ÉS BIZALMASAIK...

Nyolc különféle játszható karakter lesz, s az *FFIX* stáblistáján bizony vannak igen furcsa szerzetek is. "Ez egy fantasy-játék" mondja Bakaguchi "emiatt egész másmilyenek a szereplők. Lehetnek egérszerűek, vagy akár szellemek is. Mind másmilyenek."
A következő karakterek azok, amelyeket a játék menete során hosszabb időre is láthatunk. Ezen a listán azonban nem szerepelnek olyan alkalmi karakterek, amelyek csak rövidebb időre csatlakoznak hozzánk. A Square-től kiszivárgott hírek szerint csapathoz csatlakozó furcsa, nem játszható karakterek egy-egy rövidebb időre azonban irányíthatóvá válnak (mint az *FFVIII* Seifere, vagy az *FFVI* Bannonja). A rögzített játékhelyzetekben pedig alkalmanként a mellékszereplők, vagy háttérszereplők bőrébe bújhatunk. Így a világ és a történet olyan elemei tárulnak fel előttünk, amelyeket egyébként nemigen látnánk. Egy korai jelenetben, például, egy katona egy fiatal gonosztevőt üldöz végig az utcán. A jelenet első részében a katonát irányítjuk, a második felében azonban már a menekülő kölyök szemével látjuk a dolgokat. Nem sok időnk van arra, hogy különösebben megkedveljük ezeket a karaktereket, de már az, hogy felhasználhatjuk őket a játékvilág felfedezésére, már jobban segít belekóstolni az itteni világ ízébe, mint bármilyen filmbejátszás, vagy szöveges kommentár.



Zidane Tribal
Tolvaj • Férfi • Kor: 16 év

A főszereplő Zidane Tribal, egy fiatal tolvaj. A játék elején kiderül, hogy egy gengszterbanda tagja, akik az alexandriai kastély jelét viselik. Zidane gyengéje a gyengébbik nem, de egyébként gondtalanul éldegél, felelősségérzet és a hatóságok tisztelete nélkül. Élete olyannyira céltalan, hogy amikor bajba jut csapata, más sem jut eszébe, mint elmenekülni. Közelebbről megnézve kisül, hogy a kollégának (hátul is) van farka. Ennek a biológiai bravúrnak is megvan az oka azonban Sakaguchi szerint.

Adelbert Steiner
Alexandria királyi családjának lovagja • Férfi • Kor: 33 év



Steiner egy tapasztalt veterán lovag, aki kitűnően bánik a könnyű- és nehézfegyverekkel. Fő jellemvonása az, hogy akár életét is áldozná a királyi családért. Emiatt őt választották ki Garnet hercegnő személyes kísérőjének és testőrének.

Vivi Ornitier
Egy fekete varázsló fia • Férfi • Kor: 9 év

Az *FFIX* legfondorlatosabb szereplője ez a bimbózó varázsló, Jawa-szerű kinézete (fénylő szemek egy varázslókalap alatt) pedig a korai NES *Final Fantasy* játékok Mysidian mágusaira emlékeztet. Kora alapján azonban arra következtethetünk, hogy a játékot kis varázserővel kezdi meg, s a varázslóinasok tűzgyújtó varázslatain kívül nem sokat tud. Vivinek nem sok az önbizalma, sőt, még abban sem biztos, hogy egyáltalán létezik ebben a világban. Sakaguchi szerint Vivi szükségszerű figura a történet magja szempontjából és a cselekményben a játék középső részétől kap nagy szerepet.





CGI jelenetek egy varázslatos szembesítésről – ez nem Alexander megidézése véletlenül?

mindkettőt, így nekünk kellett eldöntenünk, milyen stílusú játékosként akarunk küzdeni attól fogva. Itou imígyen foglal állást: „Azt akarom, hogy a srácok döntéseket hozzanak, miközben játszanak".

Mindezen nagy dolgok ellenére az *FFIX* elég ártalmatlanul indul.



Furcsaság: az *FFIX* meleg színei már-már Walt nagybácsit idézik

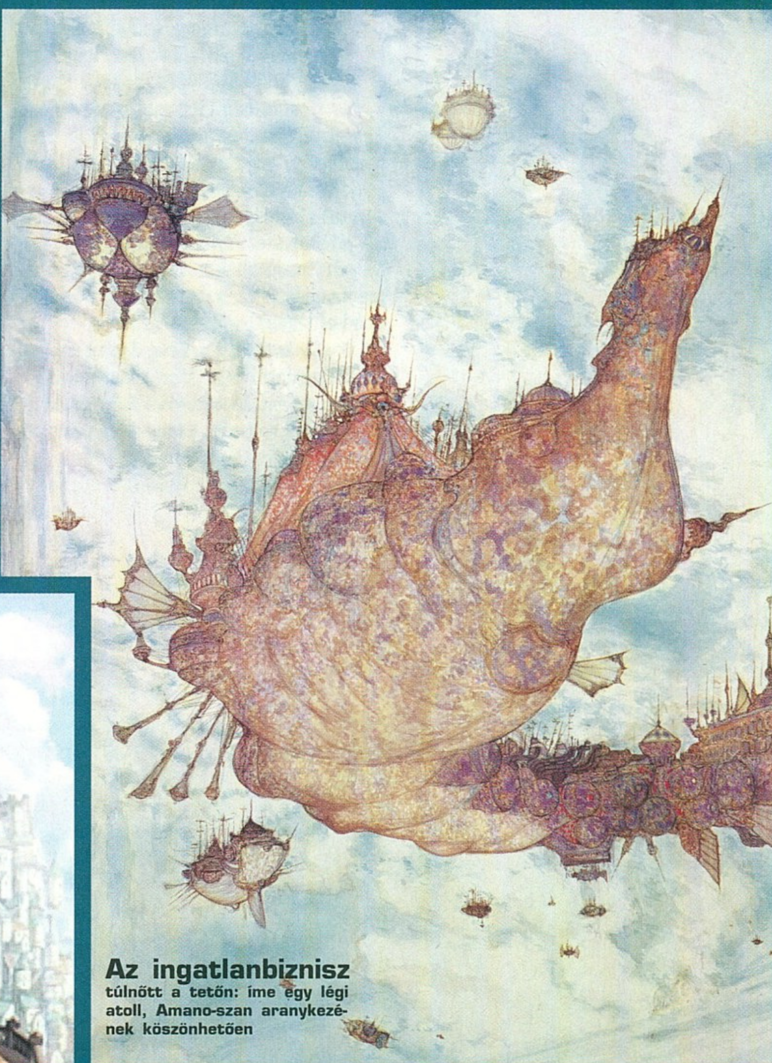
MÁS VONÁSOK

A *FINAL FANTASY* KREATÍV MŰVÉSZEINEK ECSETPÁRBAJA

A változás a játék kinézetében és hangvételében részben annak köszönhető, hogy a karaktertervezői pozícióba visszatért Yoshitaka Amano. A szakember az első hat *Final Fantasy* epizódban dolgozott ebben a munkakörben, s az általa létrehozott légies, vízfestmény-szerű képi hatás olyan éretté tette a játék grafikáját, hogy az rögtön a sablonosabb konkurencia fölé nőtt. A PlayStationön való megjelenés kollégája, Tetsuya Nomura számára tette lehetővé, hogy kipróbálja magát, és ha az *FFVII*-re és *FFVIII*-ra gondolunk, rögtön szembetűnik a két stílus közötti különbség.

A két művész munkája azonban egyaránt fogalmi jellegű, hiszen a CGI-modellezőknek ezeket újradolgozva kell létrehozniuk a játékokban megjelenő poligonos karaktereket, és azok filmbejátszásos megfelelőjét. Ugyancsak a színfalak mögött dolgozik egy másik kreatív is, Hideo Minaba, aki először az *FFIII*-on dolgozott. Renderelő tehetsége mind a karakterek, mind a háttér szempontjából hasznára volt csapatnak az *FF* Tactics készítésénél is. ■





Az ingatlanbiznisz túlnőtt a tetőn: íme egy légi atoll, Amano-szan aranykezének köszönhetően

Garnet Til Alexandros the 17th

Hercegnő • Nő • Kor: tinédzser

Garnet Til Alexandros az alexandriai királyi család hercegnője. Garnet életszemléletét főleg gondtalan életmódja formálta eddig. Erkölcsei és értékrendje nem mindennapiak és sokak szemében bizony önközpontúnak tűnhet. Azt hihetnénk tehát, hogy nem több egy elkényeztetett pupákánál, de rangjánál fogva neki is megvan a maga felelőssége. Jól érzi magát Steiner, a lovag társaságában. Több, mint testőr?

Quina Quen

Hájpacni • Férfi • Kor: ismeretlen

Quina az összes szereplő közül a legrejtélyesebb, és nem csak az igen komikus megjelenése miatt. Quina egyszerre főszakács és ínyenc, étvágya pedig csillapíthatatlan. Kezdetben úgy tűnik, semmi sem érdekli a zabáláson kívül, és nem igen lát túl a saját villáján. Nem sok egyebet tudunk róla, mint azt sem, hogy hogy kerül a többi kalandor közé. Talán ő az *FFIX* válasza Cait Sith-re...



Salamander Coral

Izomember • Férfi • Kor: ismeretlen

Harcedzett nehézfiú, amolyan magányos farkas.
Salamander elsősorban saját fizikai és akaraterejében hisz. Azt hiszi, az erő az egyetlen biztos út a siker felé, és ennek megfelelően idejének nagy részét edzéssel tölti. Salamandernek nincs fegyvere, ami azt sugallja, hogy egy harcművésszel van dolgunk – egy vissza-visszatérő karakterosztály az *FF*-ben – aki némiképp a *Tekken*-féle programokra emlékeztet.



Freija Cresent

Dragonyos • Nő • Kor: ismeretlen

A furcsa kinézet ellenére – farok, szürke szőr, denevérszerű fülek – Freija sokak szerint egy merész harcos, akinek megvan a maga vonzereje és ereje is. Nagyon is illik a természet hullámzó rendjébe, azonban szekrényében van néhány barátságtalan csontváz, s úgy tűnik, nehéz múltja jócskán nyomasztja. A dárda és a szigony használata miatt Freija a dragonyosok közé sorolható, ami nem túl jó hír számára, hiszen az előző *FF* játékokban egy dragonyosnak sem volt boldog és harmonikus élete...



Eiko Carol

Varázsló • Nő • Kor: 6 év

Eiko csupán hat éves, de igazi csodagyerek. Fiatal korához képest elképesztően intelligens, de intellektusa gyakran dolgozik ellene, mert mind az idősebbek, mind saját korosztályának tagjai tartanak tőle. Talán ezért is keresi jobban az erdei lények – leginkább a Moggle-k – társaságát. Azok, akik szembekerültek vele (és alulmaradtak), azt tanúsítják, hogy ereje inkább a varázslatban, mint az izomerőben rejlik. Nem tudni biztosan, melyik varázslóiskolához tartozik; lehet, hogy Eiko – Vivivel ellentétben – a fehér mágia prominens képviselője, de az is meglehet, hogy az *FFIV* Rydiájához hasonló stílusban varázsol (utóbbi egy korábbi gyermekhős, aki a szörnyek segítségül hívásának képességével rendelkezett).

Nem láttad Cidet?...

Még senki nem tett említést rejtett karakterekről, de a *PSM* nem zárja ki, hogy a Square szándékosan tartja vissza az információkat. Ha azt nézzük, hogy a design csapatnak minden vágya az, hogy a játékos mindent magának fedezzen fel, nem lenne meglepő, ha csak a játék megjelenésekor tűnnének fel újabb figurák.



EZ (VIRTUÁLISAN) AZ IGAZI

A SQAURE ÖSSZEDOLGOZIK A COCA-COLÁVAL

Na, ha a pénz beszél, akkor ez itt egy jókora ordítás a megafonba. Egy promóciós együttműködés erejéig a szerepjátékok királya és a sziszegős italok nagyasszonya frigyre lépett, s már el is készült egy tévéreklám, amelyben a *Final Fantasy IX* sztárjai népszerűsítik a szénsavas növényoldatot.

A számítógépes animációval készült reklámban a fiatal bandita-hős, Zidane lelopja a kupakot egy üveg kóláról, amely ekkor pezsegve és sziszegve végigpattog az utcán. Amint a nyomába ered az utcai tömegen át, társául szegődik Garnet hercegnő és Vivi, a mágus, s együtt kergetik a csúcspontig, amely egy patatetőn jön el.

A kupak buboréknyomokat hagy, amelyek mindent karneváli helyszínné változtatnak, amihez csak hozzáérnek. Szürke épületek válnak így színessé, zászlók és drapériák lógnak minden falról, míg az egyszerű honpolgárok hirtelen tűzokádóvá, zsonglőrré, vagy cirkuszi mutatványossá változnak.

Az animáció a Square Hawaii-on található CG-divíziójának műve. A fantasy környezetet a játék egyik létező városi helyszínéből alakították ki, s a zenekari háttérzene is egy Nobuo Uematsu-szerzemény, amelyet a játékban is hallhatunk.

Néhány karakter, amely a játék nyolc fő szereplőjére épül, szintén besegít a Coca-Cola „Digitális Jövő" kampányába. Könnyű leszólni azt, hogy a multik már a számítógépes játékok világába is beférkőztek, de még mindig jobb egy ilyen reklám, mint a rettentően nyálas jegesmedvés filmsorok... ■





„Tsunagaru" – ez kábé annyit jelent: „csatlakozni". Tré chio-ola

DE HOGYAN IS KELL VELE JÁTSZANI?

A jó hír az, hogy ezúttal még több tennivalónk lesz, mindez pedig attól is függ, hogy milyen stílusban játszunk majd. a *Final Fantasy IX* rendezője, Hiroyuki Itou, azt nyilatkozta, hogy a játékmenet követni a fogja az általunk alakítható cselekménysorozat elvét, így még a harcrendszer is „A játékos személyiségén alapul majd". Milyen típusú játékos vagy: a képességmegtanulós fajta, vagy a használd-és-dobd-el fazon?

Itou már jó ideje a *Final Fantasy* csapat része. Ő volt az ATB csatarendszer tervezője, és a *Final Fantasy V* számára ő tervezte a feladatváltó rendszert. Ebből következik, hogy a *Final Fantasy IX* harci rendszerét az ő irányításával alaposan átdolgozták s így az most a keményebb játékmechanika és a taktikus játékstílus felé hajlik. Sakaguchi úgy véli, hogy az *FFIX* harcrendszere megfelelően kifinomulttá vált; jellemzése szerint a rendszer „adatokra épülő, kombinációs jellegű", amely attól függően is változik, hogy mi miként játszunk.

A játék abban is visszatér a korábbi formátumokhoz, hogy szereplőid közül egyszerre négyen harcolhatnak egy csatában. Ha három karakterrel vívunk, az egyik szükségszerűen gyógyító és támogató szerepkört kap. Négy szereplő esetén azonban a harci terveink összetettebbé válhatnak és a karakterek kombinálásával többféleképpen és eredményesebben küzdhetünk.

A feladatváltó rendszer

Sakaguchi szerint a karakterfeladatok vagy karrier-képességek előre meghatározott mivoltuk révén az *FFVI*-hoz állnak legközelebb. Az *FFVII*-ben nyugodtan ráruházhattuk a dobás képességét Yuffie-ra, vagy az anyag dobálásáét Cidre. Az *FFIX*-ben viszont kezdettől fogva ki lesznek jelölve az osztályok és a karakterek megtartják azokat a képességeiket, amelyek egyéniségüket adják. Lovag lévén Steiner kardforgató képességei és védelmi technikái rendkívül fejlettek de a lopáshoz már Zidane fürgeujjú kézügyességét is igénybe kell vennie.

Az eszközök használata

Mint már egyes korábbi *Final Fantasy* játékokban is, a rendszer visszatért egy olyan ezsköztár-rendszerhez, amely minden karakternek négy helyet ad könnyűfegyvere, nehézfegyvere, páncélja és egy segédeszköz számára. Ez jellemzi az *FFIX* új eszközhasználati rendszerét is. Amikor fel van szerelve, egy tárgy különleges képességeket ad át a viselőjének. Ez a képesség először csak akkor vethető be, ha valóban használjuk a tárgyat, de ha a karakterek többször is bevetik a képes-







Steiner összehív egy találkozót (balra), míg Quina egy veszélyben lévő gombát szemlélget (lent)

séget, akár maguk is megtanulhatják, így a tárgyat egy másik karakter veheti át. Az adott tárgyak hatékonysága nagyban összefügg az őket viselő karakterrel is. Egy mágikus talizmán nem nyújt többet +10% HP bonusznál, ha Eiko viseli, míg ugyanaz a tárgy Steiner esetébe egy ellentámadásra is lehetőséget ad. Az, hogy eldönthetjük, hogyan használjuk az eszközeinket, újabb színt hoz a sokoldalú játékba.

A mágia-rendszer

A *Final Fantasy* mindig is olyan mágiarendszerrel bírt, amelyben alapvető elemek álltak szemben egymással. Ha egy tűzdémonnal álunk szemben, egy jégverés-varázslat jól lehűti a támadót, míg egy lángvetéssel talán épp magunkkal szúrunk ki, hiszen esetleg épp hogy erőre kap az ellenfél. Vivi megjelenése talán épp a varázslás fekete és fehér iskolájának visszatérését jelzi. Az *FF* hagyományai szerint a fekete mágia agresszív, és a tűzgolyók, valamint mérges gázok kibocsátásától az állapotváltozásokig sok mindenre képes. A fehér varázslás gyakorlói gyógyító lények és harci varázslataik is védelmi, illetve gyógyító természetűek. Egyes fegyvereket csak az egyik varázslóiskola képviselői használhatnak, így egy fekete mágus nem viheti magával a fehér kollégák gyógyító eszközeit, viszont találhat olyan mérges tőrt, amelyet csak ő viselhet.

A harmadik varázslóiskola, amely újra és újra visszatér a sorozatban, az összehívó varázslat irányzata, amelynek a szörnyek összehívásában van nagy szerepe. Ez valószínűleg ugyanahhoz a „gyűjtsd össze a mitológiai istenségeket" jelleghez vezet majd, amelyet a Materia védelmi erők és az Esperek esetében láttunk. Az összehívási animációk hossza még nem tisztázott. Volt némi morgolódás a hasonszőrű animációk vontatottsága miatt az *FFVIII* esetében, s a Square meghallgatta a sirámokat. Sakaguchi azonban nem tágít: „Amit meg kell mutatnunk, azt meg is fogjuk, annak rendje és módja szerint."

„Lovag lévén Steiner kardforgató képességei és védelmi technikái rendkívül fejlettek de a lopáshoz már Zidane fürgeujjú kézügyességét is igénybe kell vennie..."







Bekukkantás
Garnet (balra) és Salamander (fent) életébe

A MOZI FANTASZTIKUS VILÁGA

A SQUARE DESIGNJA A FILMVÁSZNON

S A Square Hawaii animációs stúdiója folytatja a már megkezdett munkát a *Final Fantasy – The Movie* című filmen. Hironobu Sakaguchi vezetésével két amerikai, Jack Fletcher III és Al Reinert épp a forgatókönyvön dolgozik.

Mielött elszörnyednél az ismeretlen nevek hallatán, hadd jegyezzük meg, hogy Reinert az *Apollo13*-mal és a *From The Earth To The Moon* című NASA-asztrodrámával szerzett magának hírnevet, Fletchernek pedig szinkronszínészi és animáció-rendezési múltja van (*Acon Flux, Kiki's Delivery Service, Tenchi Muyo*). A hangok között olyan csillagokat is felfedezhetünk majd, mint Ming-Na Went, Alec Baldwint, James Woods-ot, Donald Sutherlandet, Ving Rhames-t, Steve Buscemi és Peri Gilpin társaságában.

A helyszín az Apokalipszis utáni Föld 2065-ben, a témák között pedig a „szerelem, barátság, álom, kaland, élet és halál" is megfordul majd. Mindez azonban cseppet sem árt majd a küzdelmek és csaták színvonalának. Mint a sorozat összes epizódja, a *Final Fantasy – The Movie* is teljesen új és egyéni történettel szolgál és remélhetőleg ezzel el is kerüli azt a szörnyű problémát, amelyet a játékok filmre vitele rendszerint jelent.

A filmnek szentelt Sony Pictures Entertainment internetes honlapon (www.finalfantasy.com) három másodperces videó-bejátszásokat tekinthetünk meg. Az eddigi legjobb részlet az, amikor egy talpig felfegyverzett harcos átrepül az ürön, hogy harcosaival egy elpusztult városképet testesítsen meg. Mivel elég egyértelmű, hogy a számítógépes grafika majdnem annyi munkát kíván, mint a Kínai Nagy Fal megépítése, a film megjelenésére talán 2001-ben kerül majd sor.



Szemek. Rozsdás kocsik. Éjszakai látás. Égő hajók az Orion mellett. Íme, egy kis ízelítő a Square terméséből

FINAL FANTASY – AZ ÚJ KORSZAK

Ez tehát a *Final Fantasy IX* – az utolsó *Final Fantasy* a PlayStationön – de a sorozatnak még közel sincs vége. Az *FFX* és az *FFXI* már készülőben van, és a sorsuk nem csak a PlayStation2-vel fonódik majd össze, hanem egy új szolgáltatással is, amelynek neve Play Online lesz. A Square szándékai szerint a szolgáltatás 2001 tavaszáig beindul.

A bétatesztelés Japánban idén ősszel indul majd, amikor a Square egy korai *FFX*-et ad majd a hardver készletekhez, amelyeket a PC és PS2 tesztelőknek küldtek ki. Az FFX alapvetően szóló játék lesz, de hozzáférést nyújt majd a Play Online hálózathoz is, így a résztvevők tippeket és stratégiákat leshetnek el egymástól, s új fegyvereket, illetve tárgyakat tölthetnek majd le, vagy épp traccsolhatnak egyet pihenésként a chatroomokban. Az *FFX* végső változata 2001 tavaszán jelenik majd meg.

Az *FFXI* még nagyobb ambíciókkal rendelkezik, hiszen teljesen on-line élményt nyújt majd. A program célja az, hogy egy hálózati fantasy-világot hozzon létre, amelyet CGI-grafika segítségével építenek majd fel, és azok a játékosok lakják majd, akik a világhálóra lépve bekapcsolódnak majd a játékba. Az első demó, amelyet a Square Millennium című rendezvényen láthattunk, az *Ultima Online*, vagy az *EverQuest* játékstílusát ígéri, s egy tömlöc bejáratánál gyűlik össze virtuálisan három, távoli játékos. (Tekintettel arra, hogy az *Ultima Online*-ban időnként idétlenségbe csapnak át a párbeszédek, felmerül a kérdés, hogy vajon a Square hogy küzd meg ezzel a problémával az *FF* esetében? OK, talán korai még kicsit a kérdés...)

„A program célja az, hogy egy hálózati fantasy-világot hozzon létre, amelyet CGI-grafika segítségével építenek majd fel, és azok a játékosok lakják majd, akik a világhálóra lépve bekapcsolódnak majd a játékba..."

A Play Online a várakozások szerint sok egyéb szolgáltatást is nyújt majd a játékok mellett, így e-mailt, chatet, és keresést az Interneten. Naponta megjelenő manga képregények, zenei és sporttémák teszik majd ki a tartalom fennmaradó részét, míg az e-kereskedelmi részleg segítségével hardvert, szoftvert, filmeket és egyéb árucikkeket rendelhetnek majd a játékosok. Azt megemlítve, hogy a rendszer esetleg híreket is szolgáltatna és felhívhatná a figyelmet közérdekű ügyekre, Sakaguchi azt válaszolta, hogy szeretné, ha bármi passzívabb élmény helyett a játékosok élveznék a játékot. „Az egyik álmom az, hogy ebben a „képzeletbeli világ" ne csak a kommunikációról szóljon, hanem egyebek mellett megvalósuljon a jótékonykodás is." A csábító jövő... ■

FINAL FANTASY FAUNA 101

BUNYÓSKALAUZ A SQUARE LEGJOBB JÁTÉKÁHOZ



Teremtmény: A Moogle
Hol látták először: Dorga háza, *FFIII* (NES, 1990, Japán)
Ismert élőhelyei: Moogle erdő, Narshe barlangjai, Eiko vityillója

Bár Chocobót még nem láttunk, a Moogle szintén egy visszatérő faj a sorozat vadvilágában, amely most a kilencedik részben tűnik fel. A már tízéves múltra visszatekintő Moogle-k hatalmas, szőrös boltosként jelentek meg az *FFIII*-ban (NES) és azóta is felbukkantak néha-néha.

A Gameboy-ra készült *Seiken Densetsu*-ban (amelyet az USA-ban *Final Fantasy* Adventure-ként ismertek) rossz lények voltak, amellyé mi magunk válhattunk egy varázslatnak köszönhetően, az *FFV*-ben és a *Secret of Mana*-ban pedig áldozatok voltak, akiket meg kellett mentenünk. Az *FFVI*-ban a Moggle végre irányítható karakterré vált.

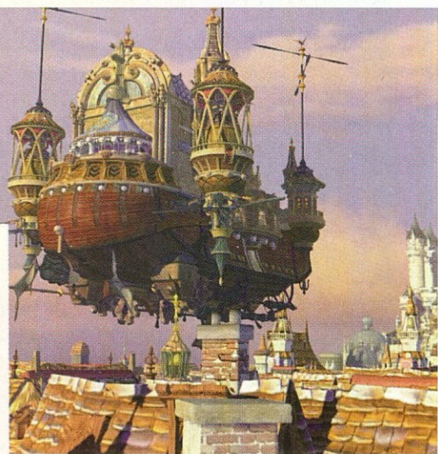
Páran talán joggal kérdőjelezik meg, hogy mit keres egy ilyen szőrmók egy komolyabb játékban. Tény, hogy jól mutatnának a monitor tetején, amolyan huszonegyedik századi moncsicsiként. Néha viszont már-már idegesítően édeskések voltak ezek a lények. Az *FFVII* készítői felismerték vonzerejük mindkét oldalát.

Míg a megsemmisíthető „hómacskák" a snowboard-pályán tényleg viccesek voltak, a *Mog House* arcade játék amolyan komikus imitálása volt az émelyítő japán játékautomaták programjainak. Hát ennyi a sztori. Itt a vége, fuss el vele... ■

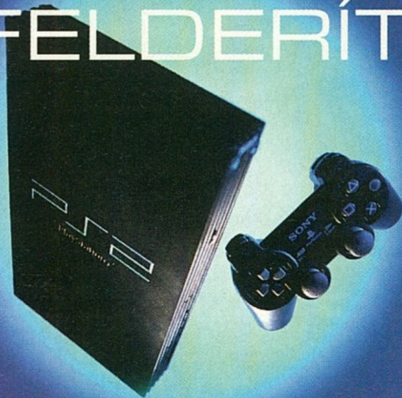


„Feladom... Meghalok..." mondja a japán felirat, amely Vivi Ornitier mélypontjánál tűnik fel a képernyőn (lent)





PS2 FELDERÍTÉS



HÍRÖZÖN A PLAYSTATION2 VILÁGÁBÓL

EBBEN A HÓNAPBAN...

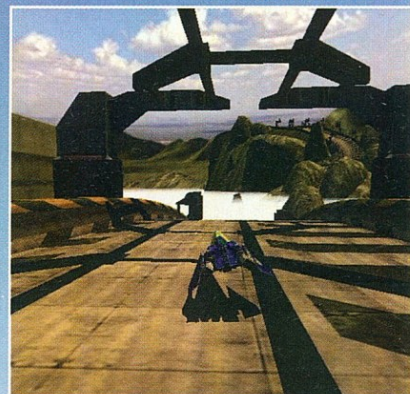


CSAK A LÉLEK SZÁMÍT... Abbéli igyekezetükben, hogy a nosztalgiár-vágyóknak is a kedvében járjon, az Empire szerződést kötött a Sony Pictures-szel egy PS2-s játék kiadására, ami az egyik klassz kus '70-es évekbeli rendőr-sorozatot, a *Starsky és Hutch*-ot dolgozza föl. Az Empire szóvivője, Ian Higgins érthetően „abszolút elégedett" azzal, hogy sikerült megszerezniük ezt a nagyszerű licencet. Bár jelen pillanatban még pontos részletek nem kerültek napvilágra, várhatóan tökéletes poligon-modelleket kapunk majd Starsky-ról, Hutch-ról, Huggy Bear-ről, és természetesen a jellegzetes Ford Gran Torinoról. Reszkess, *Driver*...









Egy Sony-s játék... *Formula One 2000* gyönyörű grafikája (ke tővel balra), a *Spin* szinte tökéletesen modellezett autói (közvetlen balra), és a *The Gateway* fotó-realisztikus külseje sok időre gép elé köt majd, míg a *WipEout Fusion* (lent) maga a JÖVŐ...

ÚJ SONY JÁTÉKOK ANGLIÁBAN

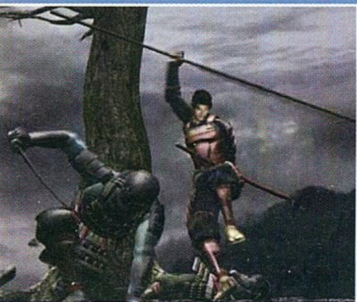
JÖNNEK A BRITEK

A SONY BEJELENTI A SZIGETORSZÁGBA TERVEZETT JÁTÉKAIT

A Sony Computer Entertainment Europe hivatalosan is bejelentette a PS2 „Első Év"-ének kezdeti kiadási listáját, amelyen megtalálható többek között a *WipEout*, a *Formula One* és a *This Is Football* következő generációs verziója.

„1995 óta a SCEE a legjobb programozói és fejlesztési tehetségek támogatásának politikáját folytatta" – jelentette ki Julian Montes, a SCEE fejlesztési részlegének elnökhelyettese. „A stúdiók már bebizonyították, hogy rendelkeznek a technológiai alapokkal a PS2 végtelen lehetőségeinek kiaknázásához. Nagyon érdekes lesz megfigyelni, hogy milyen messze tolhatók ki a konzol képességei..." A lista élén a *WipEout Fusion* található. A 2150-es évben játszódó új *WipEout 9000*-s bajnokság az anti-gravitációs gépek újraépített és feljavított példányait szerepelteti majd, amelyek gyorsabbak, és mozgékonyabbak, mint eddig. A *WipEout* pályákat szintén felújították, ennek köszönhetően az útvonalválasztás sokkal kötetlenebbé vált, így a versenyzőknek saját döntéseik alapján kell az irányokat megválasztani, sőt, *Rollcage Stage* stílusban még fejjel lefele is versenyezhetnek. Az eddig három játékért felelős Studio Liverpool (A Psygnosys egy része) fejlesztésében készülő *WipEout* modelljei és pályái természetesen megfelelnek majd a *WipEout* rajongók elvárásainak, míg a játszhatóság azokat is megragadja majd, akik még nem ismerik a sorozatot. Az ex-Psygnosys gárda még a *Formula One 2000* készítéséért is felelős. A PS1-es verzió a Studio33 fejlesztésében készül, és a Studio Liverpool PS2-s darabja amellett, hogy szerepelteti a jelenlegi pályákat és versenyzőket, néhány egyedi jellemzővel várhatóan állva hagyja majd a többi Forma 1-es játékot. A gyönyörű grafika és a sztereó hang mellett a *Formula One 2000*-ben lehetőség lesz arra is, hogy a meccsadatokat eltárold a memóriakártyán, és összehasonlítsd a verseny állásával, hogy később a játékosok értékelésénél korrigálhasd őket. A visszajátszási rendszer segítségével a játékosok különböző kameraállásokat használhatnak, közelíthetnek, és a verseny nagy részét visszajátszatják. Ezeket a visszajátszásokat el lehet menteni a memóriakártyára, hogy aztán egy új játékba visszatöltve összehasonlíthasd a többivel.

Ahogy az a múlt havi számunkból is kiderült, a Sony többi stúdiója is PS2-s játékokon dolgozik. A Studio Soho (*Total NBA*, *Porsche Challenge*) fejlesztésében készülő *The Getaway*



TALPIG NINDZSÁBAN

Míg a legtöbb japán PS2-s játék, amiről tudósítottunk, nem lesz átírva európai verzióra, nagyon valószínű, hogy a Capcom szamurájos kalandjátéka, az *Onimusha*: The Demon Warrior képes lesz megtenni azt a hosszú repülőutat... Ahogyan a *Resident Evil* forgalmazása is a Virgintől az Eidos kezébe került, az *Onimusha* is Lara európai kiadójának gondozásában jelenik majd meg. A legújabb hír az, hogy a főhős szamuráj, Samanosuka-szan kardcsapásai nagyon speciális sérüléseket okoznak majd; ezek befolyásolják majd azt is, hogy egy adott karakter miként viselkedjen, és persze vödörszámra várható az ezzel járó paradicsomlé is. Gyönyörű...



NEHÉZFÉMEK

A szürreális idegen világban játszódó *Titanium Angels* egy 3D akció/kaland lesz, ahol egy megszállott fejvadász, Carmen Blake bőrébe bújhatsz, akinek még intelligens, pókszerű acéljárműve, Titan is a segítségére van. A fegyverek, pályák, és a csavaros történetet kiegészítő lélegzetelállító látványvilág széles skáláját felvonultató *Titanium Angels*-re érdemes lesz várni, míg a SCi 2000 utolsó negyedévében megjelenteti.





Dupla

***Drakan...* Az eredeti PC-s játékban gyönyörű légicsaták voltak (csak sárkányokkal), és a folytatás még többet ígér (fent). A *Dropship* (balra) talán befejezetlennek tűnhet, de a játék nagyon jó.**

gy *Driver*-szerű akció-kaland, amenek főszereplője egy profi bankrabló, ark. Mark megpróbálja maga mögött agyni bűnöző múltját, de amikor a át elrabolja az alvilág egyik főnöke, harlie Jolson, újból alá kell merülnie a ondoni bűnözők közé, hogy megenthesse őt. A fővárosban játszódó *he Getaway* fejlesztői a valódi ondon mintegy hetven négyzetkiloéterét építették fel a játékban. Akár ötven tökéletesen modellezet autó gyikét vezetik, akár gyalog kívánnak aladni, a játékosok a főváros ökéletes másában közlekedhetnek – Oxford Street-en futva, vagy a ower Of London előtt szaggatva fel aszfaltot néhány kézifékes fordulól. A játék igazi színészek modelljeit asználja, és a moziszerű, valósághű ményre törekszik – a Studio Soho gújabb darabjával nyilvánvalóan a *river* babérjaira tör...

A Soho csapat ezenkívül még a tavalyi focis játék, a *This Is Football* következő generációs részén is dolgozik. Bár a *PSM* tudja, hogy a *F1 2000*-hez hasonlóan ennek a játéknak is lesz PS1-es verziója, a *This Is Football 2* (munkacím) fejlettebb MI-t, új különleges mozgásokat, és gyorsabb, reakcióképesebb játékosmozgást tartalmaz majd. A Studio Soho ezenkívül még több csapatot és versenyt ígér, valamint egy új Scool Football (iskolai foci) és egy Timewarp (időutazás) módot, az utóbbiban az elmúlt ötven év legnagyobb csapatait próbálhatod ki. A foto-realisztikus, több mint 3000 poligonos játékos-modelleket, kifinomult arc-mimikát, és profi mérnökök által tervezett stadionokat ígérő játék személyében a *FIFA* és az *ISS* talán új riválisra akadt.

A szintén Angliában fejlesztő Studio Camdem (*Team Buddies, Blast*

„A forradalmian új animációk használatával megvalósul a kipufogófüst modellezése..."

Radius) jelenleg a *Dropship*-en dolgozik. Ebben az űrstratégiában a játékosok egy zöldfülű pilóta szerepében találják magukat, aki belekeveredik egy jövőbeli háborúba, és különböző háborús zónákba repülve kell a gyalogosokat és a tüzérséget biztonságban a bolygófelszínre juttatni. A három játékmód – Space To Ground (űr-föld), Real-Time Strategy (valós idejű stratégia), Filght Sim Combat (repülőgép-szimulátor) – a játékosnak úgy kell irányítania ezeket a hadműveleteket, hogy végül döntően megváltoztassa eme galaktikus konfliktus a menetét.

De térjünk csak vissza a Földre: végre konkrét részleteket tudtunk meg a Sony új PS2-s rally játékáról, amit az Evolution Studios készít, és amiről a legutóbbi számban írtunk. A 48 pályán játszódó versenyprogram (ezek között van a sivatagitól a havas pályákig minden) az Evo Rally munkacímet viseli, és hihetetlen részletességgel modellezett autókat és pályákat láthatunk majd benne, valósághű módon sérülő autókkal és foto-realisztikus virtuális vezetőfülkékkel.

Míg a SCEE angliai stúdióit hirdeti, a többi „Első Éves" projectet a messzi távolban tanyázó csapatok készítik. Az ausztráliai székhelyű Ratbag Paty Ltd. Által fejlesztett *Spin – Sprint Car Racing* a népszerű amerikai sporton alapuló autó-szimulátor. A hihetetlenül veszélyes és ütközésekkel teli versenyben a sprint-autók föld-pályán száguldanak körbe 250 km/órás sebességgel, és a játék ezt a hangulatot szeretné visszaadni, élethű fizikai modellezéssel. A Ratbag forradalmian új animációkat ígér, amelyekben megvalósul a kipufogó füstje, a sárral borított pályák, és a tönkretett kocsik. A játékosok képesek lesznek majd járgányuk javítására is, mivel azok gyakran lefulladnak vagy tönkremennek. Mivel a Ratbag már számos PC-s játékot tudhat maga mögött (*Powerslide, Leadfoot, és a DTR, Dirt Track Racing*, amely elnyerte a Computer Games „Az Év On-line autószimulátora" díját), a *Sprint*-re érdemes lesz odafigyelni.

A szintén külföldön, pontosabban a Seattle-i Surreal Software gondozásában készülő *Drakan* egy 3D fantasy-kalandjáték, amelynek főhőse Rhynn, a fiatal hősnő, aki sárkánya (akivel egyébként megosztják a lelküket), Atokh segítségével küzdi magát végig ezen a misztikus kalandon. A játék a 3D kalandjátékok (nyolc hatalmas méretű világ vár felfedezésre), a szerepjátékok (a *Drakannak* egy sajátos csere-rendszere van, ahol a játékosok fejleszthetik a képességeiket), a közelharc (a fegyverek, a varázslat, és Atokh sárkány-képességei mind szerepet kapnak) keveréke, olyan jellemzőkkel, mint a 3D-s repülés, az arcmimika, és valós idejű animációk, amelyek mind a játék szabadon bejárható játékmenetét segítik. Az eredeti *Drakan* nagy siker volt PC-n, és a PS2-s verzió ennek a legjobb tulajdonságait igyekszik magába olvasztani.

Ezekről és a többi PS2-re érkező játékról még többet megtudhattok a jövő havi számban, ahol a *PSM* az E3-ról tudósít. ■

ÉS IGEN, IGEN: VAN MÁSIK...

MÉG TÖBB SONY JÁTÉK VÁRHATÓ

A SCEE-s Juan Montes szerint „A jelenlegi listán csak a folyamatban lévő projectek kis része szerepel. A következő pár évben a fogyasztók jónéhány forradalmian új saját fejlesztésű PS2 termékkel lesznek gazdagabbak."

Hogy miről beszél? A többi PS2-s játékról, amelyek az európai piacon jelennek majd meg. Ami teljesen biztos, hogy az olyanok, mint a *Gran Turismo 2000*, a *Tekken Tag Tournament*, és a *Ridge Racer V* (lásd a következő számot az utóbbi két darab fejlesztőivel készítendő exkluzív riportért) megjelennek nálunk is, miközben a szintén SCE-tulajdonban lévő 989 Studios is csatlakozik a felhozatalhoz – a PSM konverziós tippjei a 989-től a következők: a *Syphon Filter*, a *Twisted Metal*, és még talán az internetes *Everquest*.

Vissza Európába: a Sony következő fejlesztőgárdáinál is folyik a munka: Studio Leads (*Global Domination, Lemmings Compilation*, és *Wip3out*), Studio Cambridge (a *MediEvil1* és a *MediEvil 2*, és ahogy arról ár a múlt havi számban írtunk, a meseszerű kalandjáték, a *Fable*), Revoluiton Software. Lehet, hogy ezálal biztosítva van az animált kalandjáték, a *Broken Sword*, és az előreláthatóan hatalmas sikert arató *In Cold Blood* PS2-s verziója? A *PSM*-nek nyilatkozva a Revolution-ös Charles Cecil felfedte, hogy „a következő *Broken Sword* szintén történelmi alapokon nyugszik majd – valószínűleg az első rész környezetéből fogunk meríteni. A *Broken Sword 3* sokkal inkább az árnyékok közti lopakodásról és a tárgyak közvetlen a leltárból való használatáról szól majd, mint a point-n-click környezetbe írt első rész." A*Broken Sword*-öt félretéve Cecil azt is megemlítette, hogy egyelőre nem kíván több folytatást készíteni, és a megjósolható PS2-s *In Cold Blood 2* helyett egy „teljesen új játékkal" szándékozik kijönni. Király. ■



***Broken Sword.* A harmadik rész már készül PS2-re.**



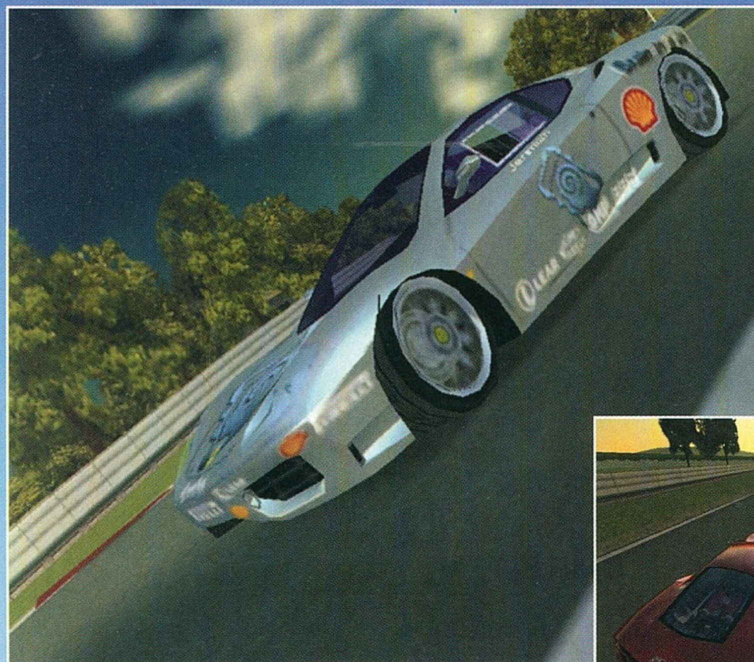
A BÁBOK URA

Ahogy attól már a múlt havi számban is tudósítottunk, a Deep Red által fejlesztett akció/stratégia, a *Thunderbirds* már készül PS2-re. A játék 2085-ben játszódik; a Tracy családnak, Ludy Penelope-nak és Parkernek a gonosz Hoodot kell üldöznie kilenc világ harminc pályáján, mindenhol, a mélyűrtől a sivatagig bezárólag. Öt Thunderbird áll a rendelkezésedre, 20 egyedi járművel, és egy hatalmas marketing-gépezettel, amely vissza kívánja hozni hőseinket a köztudatba. Az SCi-s *Thunderbirds* előreláthatólag 2001 utolsó negyedében jelenik majd meg.



SQUARE ÜGYLETEK

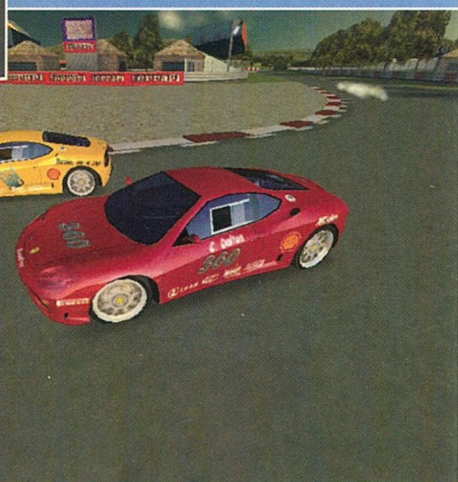
Annak ellenére, hogy leginkább a *Final Fantasy IX*-ről felröppent hireket figyeltük, nem feledkeztünk meg a Square többi játékáról sem. A kiadó megjelenteti még az *All Star Wrestling Ring II*-t Japánban, május 25-én, és ugyanazon a napon a *FIFA PS2*-s verzióját, amit a *Snowboard Supercross*-hoz hasonlóan az EA-Square közösen ad majd ki. A *FIFA*: Soccer Championship elnevezésű játékban szerepel egy négyjátékos mód is, és leginkább a japán világkupára és az ottani hősre, Nakatára koncentrál. Nemsokára olvashatsz a PS2-s *FIFA*-ról is.







Ágaskodó paripa... A Ferrari megtagadta a licencet a Polygony-tól a *GT* számára. Elég nagy bizodalmuk lehet a *360 Challenge*-ben



ÚJ FERRARIS JÁTÉK

AZ OLASZ MUNKA

A FERRARI VÉGIGDÜBÖRÖG A PLAYSTATION2-N A *FERRARI 360 CHALLENGE*-BEN

A vezetés és a konzol szerelmesei egyaránt régóta várnak már arra, hogy egy Ferrari-t vezethessenek. Az Acclaim PS2-s játékával, a *Ferrari 360 Challenge*-dzsel most ez az álom megvalósulhat. Porsche mellett a Ferrari azon nagy nevek egyike, akik elkerülték a *Gran Turismo* főnök, Kazunori Yamauchi „játékosítását", és miután a *PSM* kipróbálta a szóban forgó Ferraris játékot, sajnálhatja is; mi meg ugye örülhetünk az első darabnak az Acclaim PS2-s játékáradatából.

A *Ferrari 360 Challenge* a Brain In A Jar, egy új fejlesztőgárda készítésében íródik (az ex-Psygnosys-os Leeds arcok, Matthew Gabriel (ügyvezető igazgató), Carl Dalton (művészeti vezető), és Ollie Wright (technikai vezető/főprogramozó) alapították, előzőleg egy PC-s röpködős sci-fi játékon, a *Lander*-en dolgoztak). A csapat jelenleg éppen új embereket toboroz, és a Chelshire-i Oulton Park-i versenypálya melletti irodákba költöznek, hogy képesek legyenek átültetni a Ferrari-t PlayStation2-re.

„Az utolsó hat-hét hónapot szerződéskötésekkel töltöttük el, ez sokkal több idő, mint amire eredetileg számítottunk." – árulja el Matthew – „Mivel most már aláírták öket, elkezdhetjük a tulajdonképpeni munkát; a legkorábban jövő Húsvétra leszünk készen. A licenc, amit sikerült megszereznünk, a 360 Challenge, nem az utcai autók jogai." Azoknak, akik esetleg nem tudnák, a 360 Challenge nem közönséges verseny. Ez a Ferrari saját rendezésű versenysorozata, amely az öt kontinensen több, mint 150 versenyző részvételével folyik, és több millió Manello-fanatikus csorgatja a nyálát utána a TV közvetítések alkalmával. Ezek miatt a játék a szokásos vezetős programok kategóriájába esik, azonban a Brain In A Jar el akarja készíteni a PS2 első, igazán egyedi versenyjátékát.

„Nyolc verseny-helyszín lesz, amelyek hasonlóan épülnek majd fel, mint az amerikai körök, és a Silverstone, ahol a körök meg vannak osztva, de a verseny megvalósításának módja még gyerekcipőben jár." – magyarázza Carl. „Az igazi 360 Challenge egy nap alatt két versenyt indít, mindkettő különböző hosszúságú pályákon, különböző számú körrel. Követhetnénk ezt az utat, de szeretnénk valami olyasmit létrehozni, mint a Gran Prix, és az egészet sokkal dicsőségesebb köntösbe bújtatni, ahol oda-vissza utazgatsz, különböző pályákon versenyezve.

Van még rengeteg jellemzője az igazi 3660 Challenge-nek, amit szeretnénk belevinni a játékba. Ott van például a kedvencem, ami a való életben a Gentleman's Trophy (úriemberek trófeája) nevet viseli, amit külön kérni kell a versenysorozat megkezdésekor. Itt is a teljesítményedet pontozzák, de értékelik a fair play-t is, és kizárhatnak a rendezők, ha úgy érzik, túlságosan sportszerűtlenül viselkedsz, mivel a versenyzőknek úriemberek módjára kell vezetniük is."

> **„Kizárhatnak a rendezők, ha úgy érzik, túlságosan sportszerűtlenül vezetsz..."**

Ez a hozzáállás – egy versenypro



EGY NEGYEDNYI RPG

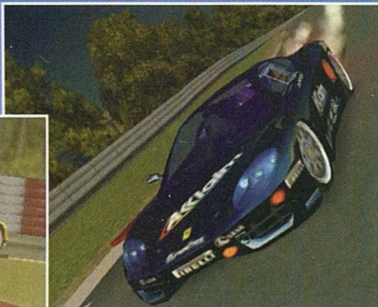
Míg a nyugati világ csak a PS2-t várja, a japánok továbbra is az RPG-k lázában égnek, és miután a From Software kihozta az *Armoured Core*-t és az *Evergrace*-t, a matematikai alapokról elnevezett *1/4* vár megjelenésre idén télen. Ez a stratégiai alapú szerepjáték négy harcosról szól, akik egy felélesztett démonkirállyal csatáznak, és végül kivégzik. A játék helyszínei a hatalmas arénák, és a többkarakteres csaták mellett a bizarr szörnyek (van itt például mutáns csótány) kivitelezésére összpontosít majd. Köszi szépen, maradunk az *Armoured Core*-nál...



KÉSZÜLJ FEL...

A Midway bejelentette, hogy az arcade klasszikus *Spy Hunter PS2*-s átirata mellett a rajzfilmszerű bokszjáték folytatásának, a *Ready 2 Rumble: Round 2* PlayStation2-nek a megjelentetésére is készülnek. Mivel az első rész nagy sikert aratott PlayStationön és DreamCaston, várható, hogy a folytatásban hatalmas mennyiségű harcos szerepel majd; a játék a PlayStation2 amerikai megjelenésekor kerül a boltokba. További infók a következő hónapban...

Nem rossz... a világ legízlésesebb autói? Nagyon úgy tűnik. Csak legeltesd a szemeidet, amíg végre a játék is megjön...



...ram, ahol nem akarod péppé zúzni a bocsidat – emeli ki a *Ferrari 360 Challenge*-t a szokásos versenyjátékok sorából. Valóban, a Brain In A Jar nincs lenyűgözve attól, amit eddig láthattak:

„Művészeti szempontból (a *Ridge Racer V*) nagyon szép," – folytatja Carl – „de a *GT2000* úgy néz ki, mintha sietve készült volna. Megvan otthon a *GT2* PlayStation-ön, és a Seattle-i pálya, amit használnak. Ez utóbbi igazán tetszik, de PS2-n pontosan ugyanaz lett, némi tükröződéssel az ablakokon, és azzal a túl intenzív hő-hullámzással, meg a napfény visszaverésével, amitől az autók egyszerűen túl fényesnek tűnnek. Hozzá kell tenni, hogy semmi olyat nem vártam a PlayStation2 játékok első körében, amitől teljesen lemegyek hídba."

Ha a Brain In A Jar folytatja, amit elkezdett, a *Ferrari 360 Challenge* ott lehet a *GT*-k mellett már jövő húsvétkor. Carlnak meggyőződése, hogy ez így lesz:

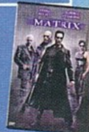
„Biztosra vesszük, hogy tudunk majd horizontot rajzolni, és az ég színe real-time generálódik; a fizika még a kerekek és az aszfalt kölcsönhatását is modellezi, a versenyzők hihetetlen MI-vel rendelkeznek, az autók fényesek lesznek és szépek, a kocsid valószínűleg patch-modellezéssel készül, és a pályák grafikája a végletekig kihasználja majd a konzol adta lehetőségeket... Ezeket mindenki biztosra veszi. Itt már nem csak arról van szó, hogyan lehetne minél több bet eladni a játékból. Mindannyian Ferrari-megszállottak vagyunk, és imádjuk a versenyzést. Ha leülünk, és a munkaidő rovására egész nap csak próbálgatjuk, akkor tudni fogjuk, sikerrel jártunk."

„Hatalmas érzés lesz vezetni, és egy Ferrari van benne" – mondja Matthew – „Az összes többi már magától jön."

A *PSM* egy teljes interjút közöl majd a következő havi számban a Brain In A Jar-ral, felfedi a csapat ihletettségét a *Pokémon*tól, a szerződési nehézségeket a kezelhetetlen Ferrariékkal, a jövőbeli terveiket (HÁROM PS2-s Ferrari játékról volna szó), és mindent a leghihetetlenebb MI-ről, ami eddig csak versenyjátékhoz készült. Tutte le Ferrari in Pista! ■

NÉHÁNY ÖTLET...

AMIKET MEGVALÓSÍTHATSZ MAJD, HA VÉGRE HOZZÁNK IS BEFUT A VÁRVAVÁRT PS2



Figyelheted, ahogy Keanu és Lawrence kultuszt csinálnak a *The Matrix* DVD-n.

Megint nekicsaphatod az új, fényes járgányaidat a falnak a *WipEout Fusion*-ben.

Bekötheted az atomkirály MultiTap2-det, és imádkozhatsz, hogy valaki megjelenteti a *Golf Paradise*-t.



Várhatsz, hogy a *Time Splinters* belehúzzon, és megjelenjen. Adjátok ki és adjátok ki most!

Clinton elnök arcába küldheted a rakétáidat, ha a „rakétairányító-rendszer" hírek igazak.



Figyelheted, ahogy a fű hullámzik, és Yosimitsu a hátán pörög a *Tekken Tag Tournament*-ben.

PS2 LAPZÁRTA UTÁN

NAGYOBB? JOBB? TÖBB?

A PLAYSTATION2 MEREVLEMEZZEL ÉS MODEMMEL ÉRKEZIK MAJD?

Mikor a *PSM* nyomdába került, még mindig érkeztek hírek arról, hogy a Sony esetleg merevlemezt és modemet is ad a konzolhoz az amerikai megjelenéskor – ez állítólag az európaira is vonatkozik.

A találgatások forrása a Bloomberg (www.bloomberg.com), akik jelentették, hogy „egy meg nem nevezett Sony alkalmazott" megerősítette, hogy a PS2 amerikai megjelenésekor már a merevlemezt és a modemet is meg lehet majd venni. Ami sokat elárul, hogy a Sony America (legalábbis egyelőre) nem tagadja a Blomberg híresztelését. Sajnos, arról semmit nem tudni, hogy a modem és a merevlemez a PlayStation2-től külön, vagy beépítve kerül megjelenésre – de mindenképpen hatalmas lehetőség volna. Egy ilyen esemény tökéletes rendreutasítás volna a Microsoft nemrég bejelentett X-Box-ának, és beverné az utolsó szöget is a Dreamcast koporsójába (a konzolt Amerikában már úgy meg lehet kapni, ha valaki előfizet a Sega Internetes szolgáltatására).

Nos, akkor mi is történik valójában? A *PSM* tudja, hogy a SCEI PlayStation2 Internetes hálózata határidő előtt készül el Japánban, és hogy Kutaragi mobiltelefonos bejelentése (lásd a 6. oldalon) egy kissé felrázta a dolgokat, és az olyan hálózatfüggő játékok bejelentése, mint az *Unreal Tournament*, magával hozza a modem/merevlemez páros szükségességét. Természetesen egy ilyen kiegészítő hozzáadása feltornázná a PS2 árát – a Sony feltételezett 30Gb-s merevlemeze durván megháromszorozná, míg a modem csak egy kicsit dobna rajta.

Az utolsó szót még nem mondták ki, de jelenleg nagyon úgy tűnik, hogy a történet marad az, ami – csak egy történet. Miért akarna a Sony újratervezni egy már most is sikeres gépet (a konzolból már kétmillió példány kelt el Japánban) ilyen közel a világszerte tervezett megjelentetés előtt, és tenné sokkal drágábbá? A Sony America szóvivői tagadták, hogy a konzol merevlemezzel együtt jelenne meg, inkább azt sugallták, hogy valamilyen beépített hálózati képességgel rendelkezik majd. A Sony Europe nem kívánta kommentálni a hírt, de a szóvivő elmondta a *PSM*-nek, hogy a következő bejelentésük a konzol rég várt ára, szoftverlistája, és megjelenési ideje lesz – erről a következő számban olvashattok majd. Arra is fényt derítünk, hogy mi az igaz az elején leírtakból... ■



Felejtsd el. Mind üres. De milyen csábítóak...

Photography: AllStar



A MUZSIKA HANGJAI

Az összes DJ-palántának kötelező már most beszereznie a CodeMasters sikerének, a *Music*-nek a nemsokára megjelenő PS2-s verzióját. A Jester Interactive fejlesztésében készült játék állítólag a király PlayStation1-es zenekészítő egyenes folytatása, de a *PSM*-nek egyre csak a hatalmas hangminta-választék, és az esetleges Internetes támogatottság jár az eszében... A *PSM* nyomdába kerüléséig a Codemasters-től még nem érkezett semmi hír, de a játék mindenképpen úton van már.



Photography: Kobal

AZ OLASZ MUNKA (MÁR MEGINT)

Míg az Activision jelenleg a PlayStation1-es játékokra koncentrál, azért elejtettek néhány megjegyzést a következő, PS2-s játékukról is. A *Gunslinger* egy első személyű lövöldözős játék a *Quake III* motorjával, és bár megtalálhatók benne a főbb stílusjegyek, az a különbség a *Gunslinger* és az *Unreal Tournament* között, hogy itt a környezet a klasszikus spagetti-westernekből származik. Hogy egy Clint külsejű hőssel mászkálhatsz körbe, aki ponchót hord, és lelövi Lee Van Cleef-et? Nem rossz, és talán még idén télen megérkezik...



Gyerünk, indulás! Íme a Konami *Shadow Of Destiny*-je





Ide nézzetek! A *Silent Scope* (fent) és az *Age Of Empires II* (balra) híreink olyan frissek, hogy a Konami még képernyőfotókat sem küldött, ezeket majd jövő hónapban; nem kétséges, hogy a PS2 könnyedén megbirkózik majd ezeknek a játékoknak a grafikájával.

ÚJ JÁTÉKOK A KONAMITÓL

A 2-ES KIADÓ

A KONAMI IDEI TERVEI

A Konami mondhatja magának az eddigi legnagyobb PlayStaion2 licencet, ugyanis Európában 2001 márciusáig tíz PS2-s játékot kívánnak megjelentetni.

A konzol idén őszre tervezett megjelenésére a Konami a következő játékok új generációs verzióit adja ki: *Superstar Soccer* (ennek a neve *ISS 2000* lesz), *International Track&Field*, és egy régi stílusú lövöldözős, a *Gradius*, amely a *Gradius III* és *IV* játéktermi szintű újrafeldolgozása. Kunio Neo, a Konami Europe Ltd. Elnöke kijelentette, hogy „a PlayStation2 japán és európai megjelenése közötti eltérés azzal a lehetőséggel ajándékozott meg bennünket, hogy számos igényes játékot jelentethetünk meg az európai megjelenéssel együtt."

És mi a helyzet a többivel? Nos, a Konami aranybányán ül, miután bejelentették jónéhány vadonatúj PS2-s projectet. A *Silent Hill* és a *Metal Gear Solid* hivatalosan is megerősített folytatásai mellett a Konami exkluzívan a *PSM*-nek elárulta, hogy az ellentmondásos orvlövész-játék, a *Silent Scope* (az Amusement Showcase International Eladási Díjának nyertese, mint az idei év legtöbb példányban elkelt arcade játéka) is készülődik PS2-re – puska-perifériáról egyelőre még nem esett szó, de várható, hogy az erőszakot NEM fogják visszaszva a játékban. Még jobb hír, hogy a kiadó és a Microsoft szerződése alapján az *Age Of Empires II* (a középkori stratégia-siker PC-re) és a *Motocross Madness* is elkészül majd PS2-re, utánuk még jónéhány játékkal – remélhetőleg ezek között lesz a *Driver*-szerű *Midtown Madness* is, és a *Freelancer/ Starlancer* páros, mindkettő űrhajó-szimulátor.

A japán fejlesztőgárdákat hajtva a Konami jelenleg a *Seven Blades*-szen (egy szamurájos kalandjáték, aminek a részletei egyelőre pont olyan titokzatosak, mint a neve), és a *Shadow Of Destiny*-n dolgozik – ez utóbbi a japán *The Day of The Walpurgis* átnevezése, egyébként pedig egy sajátos stílusú rejtély-kalandjáték, ami a 16. századi Európában játszódik, és a főhőst, Eike Kusch-t titokzatos körülmények között meggyilkolják. Kusch ekkor a másvilágra kerül, ahol egy fauszti szerződést köt egy démonnal/angyallal (a karakter szándékai egyelőre ismeretlenek), hogy visszamehessen az időben és megmenthesse önmagát, másnak álcázva. Ha

„A *Silent Scope* is készül PS2-re – puska-perifériáról szóló híreket még nem erősítették meg, de..."



TE IS LEHETNÉL AZ

Ahelyett, hogy a *Kessen* babérjain üldögélnének, a Koei keményen dolgozik a *Shin-Dynasty Fighter*-en. Az idén nyáron megjelenő darab a *Kessen* real-time stratégiai elemeit vegyíti a verekedős játékok dinamizmusával. A Koei ezenkívül lehetőséget kínál a játékosoknak a következő játékukban való szereplésre. A jelentkezőknek el kell küldeniük nevüket, címüket, korukat, nemüket, telefonszámukat, e-mailben három, különböző oldalról (jobb, bal , elől) készített képpel együtt a 3dmodel@koei.co.jp címre. Amellett, hogy szerepelnek a játékban, a kiválasztott szerencsések még ajándékot is kapnak. Már most küldd el!



ÉS VÉGÜL...

És végül egy lista a Japánban megjelenő cuccokról. A *Sky Surfer* megjelenését követően az Idea Factory a *Mechsmith Rundim*-en (egy *Front Mission*-szerű mech-es kalandjáték), a *Kingdom Of Chaos*-on (egy internetes fantasy-RPG, balra), a *Gun Hearts*-on (egy fénypisztolyos lövöldözős), és egy bizarr szerelmi játék/háborús stratégia hibriden dolgozik. Emellett az Enix (a *OStory* készítői) egy *Blade Arts* nevű szamurájos kalandjátékot ír, míg a Koei a *Kessen* sikere után egy „romantikus háborús játék"-kal, az *Angelique Treis*-szel kíván kijönni. Ne is mondd...





Íme, a *ZOE*. Magas; a neve talán egy lányé, de a lábakkal bőven ellátott *ZOE*-t a *Metal Gear Solid* tervezője készíti. Mutassunk egy kis tiszteletet...

ÉN, A ROBOT

A *METAL GEAR SOLID* KÉSZÍTŐITŐL MOST ITT JÖN A *ZOE*

Míg a PlayStation univerzum Hideo Kojima PS2-s *Metal Gear Solid* folytatására vár, az ember egy másik következő generációs darabon dolgozik. A Konami kiadásában jövőre megjelenő *ZOE*: Zane Of THe Enders egy 3D-s mech/kalandjáték, ahol a főszereplőt ADA, egy intelligens fedélzeti számítógép segíti, akinek az egyénisége az alapján változik, ahogy a játékos az Orbital Frame mech-ét irányítja. A kivitelezésért Kojima-szan a felelős, a játék szétlőhető hátterein a *Metal Gear* tervezője, Yoji Shinkawa dolgozik, és az elismert rajzfilm-rajzoló, Noboyushi Nishimura (*Gundam V*) adja a tehetségét a szereplők megtervezéséhez – a *ZOE* így hatalmas siker lehet. A *PSM* megnézte a márciusi Tokyo Game Show-n egy mech-csata közvetítését, amelyből egy *omega Boost/ Panzer Dragoon*-típusú játékmenetre lehet következtetni, amit hogyha egy kalandjáték mélységével kombinál, Hideo Kojima válhat azzá az emberré PS2-n, akire oda kell figyelni. Még több infó a *ZOE*-ről a következő számban, ahol a *PSM* meginterjúvolja Hideo Kojima-t egy másik jelentéktelen játékkal kapcsolatban, amin dolgozik. Igen, Snake visszatért...

ez megtörtént, egyéb gyilkosságok elderítése vár rád, ahogy nő a atalmad és a jelentősebbé válik zereped a történetben. A játékot gyanaz az R&D csapat készítette, nint a *Silnet Hill*t, és a *Resi*-szerű alandjáték ördögi hangulata („A alál megtanít, hogyan élj" a játék gyik belső szlogenje) biztosan mlékeztet majd a tavalyi horror-ikere, míg az intro, amit a *PSM*-nek Tokyo game Show-n volt szerenséje megszemlélni, azt az érzelmi öltést ígéri, amely eddig sajnos iányzott a PS2 játékokból.

Az RPG rajongóknak sem kell úslakodniuk. A nálunk valószínűleg *Red* néven futó *Ring Of Red* egy nech-es RPG, amely a Square *Front Mission* sorozatára hasonlít. Az egy párhuzamos, Második Világháború utáni valóságban játszódó programot várhatólag a real-time stratégia (a csatákat egy hatalmas térképen lehet megtervezni) és a szenzációs akció jellemzi majd.

Dave Cox, a Konami európai termékmenedzsere boldog ember: „Ez az év fantasztikus lesz a Konami számára" – mondja Cox – „A játékainkban sikerült elszakadni a szokásos témáktól, és mérföldekkel járunk azon játékok előtt, amiket a többi fejlesztő mutatott be. Ja, és még valami... Kojima-szan (a *Metal Gear* szülőatyja) két hatalmas projecten dolgozik (lásd az „Én, a robot"-ot feljebb), és abból, amit láttam belőle, azt kell mondjam, hogy még lesznek meglepetések!"



Nagy falat... Még egy kis goblin-püfölős fantasy a *Reiselied*-ben

JÖN! JÖN!

A LEGUTÓBBI DÁTUMOK A PS2 JAPÁN RAJONGÓINAK. EURÓPAI IDŐPONTOK A KÖVETKEZŐ SZÁMBAN!

MÁR KAPHATÓ (ÚJ)

Street Mah-Jongg 2........(SunSoft)
Sky Surfer........(Idea Factory)
Snowboard Supercross........(Electronic Arts)
ØStory........(Enix)
Evergrace........(From Software)
Gekikuukan Pro Baseball........(Square)
Wild Wild Racing........(Imagineer)
Primal Image Vol 1........(Atlus Software)
Jikkyou Powerful Pro Baseball 7 .(Konami)
American Arcade........(Astroll)
Jikkyou World Soccer 2000........(Konami)

NEMSOKÁRA MEGJELENIK

Hresvelgr (Gust)........Máj.25
All Star Pro Wrestling (Square)........Máj.25
FIFA Soccer World Championship........
(EA Square)........Máj.25
Dynasty Warriors 2 (Koei)........2000 jún.
Sangoku-shi (Game Arts)........2000 jún.
Kensetsu Juuki Genka Battle........
(Artdink)........2000 jún.
Rock 'n' MegaStage (Jaleco)........2000 jún.
Street Mahjong 2 (SunSoft)........2000 jún.
Ex Billiards (Takara)........2000 júl.
Reiselied (Konami)........2000 júl.
Dream Audition (Jaleco)........2000 júl.
Baki the Grappler (Tomy)........2000 Auguszt.
Orphen (Kadokawa Shoten)........2000 nyár
Surfroid (ASCII)........2000 nyár
Aquaqua (Imagineer)........2000 nyár
Olympic 2000 (Konami)........2000 nyár
Unison (Tecmo)........2000 nyár
Onimusha (Capcom)........2000 nyár
TVDJ (SCE)........2000 nyár
Splash Dive (SCE)........2000 nyár
Gun Griffon Blaze (Capcom)........2000 nyár
Roadsters Trophy 2000........
(Titus)........2000 nyár
Armored Core 2 (From)........2000 nyár
The King and I (SCE)........2000 ősz
Den Sen (SCE)........2000 ősz
Ring Of Red (Konami)........2000 szept.
ESPN X Games Snowboarding........
(Konami)........2000 nov.
Crusaders Of Might & Magic........
(Imagineer)........2000 tél
Rally Hard (Imagineer)........2000 tél
Popolocrois III (SCE)........2000 tél
1/4 (From Software)........2000 tél
Dark Cloud (SCE)........2000 tél
The Mechsmith Run=Dim........
(Idea Factory)........2000 tél
Final Fantasy X (Square)........2001 tavasz
Final Fantasy XI (Square)........2001 ősz

VALAMIKOR CSAK MEGJELENIK...

Slipheed: The Lost Planet........(Capcom)
The Bouncer........(Square)
Extermination........(SCE)
Maximo........(Capcom)
ZOE: Zone Of The Enders........(Konami)
Gran Turismo 2000........(SCE)
MotoGP........(Namco)
Outcast II........(Infogrames)
Spawn: In the Demon's Hand........(Capcom)
The Day Of Walpurgis........(Konami)

KISLEXIKON

ANALÓG ÉS DIGITÁLIS EGYSZERRE... NEM FEJLESZTEK, CSAK RAJZOLGATOK...4, 3, 2, 1, START, RAKÉTÁK KILŐVE...AHOGY AZT KELL, FOTELBŐL, HÁTRADŐLVE

A CSAVARHÚZÓT ÉS A SZAKSZÓTÁRT SCHUERJE FORGATJA.



„Én csak vezetem a tankot, azt nem tudom, hogy mitől megy" közli nemes egyszerűséggel a Kelly hőseinek harckocsi parancsnoka, mikor kérdőre vonják, hogy miért nem száll be a szerelésbe.

Ezen az oldalon a továbbiakban azoknak a PSX parancsnokoknak akarunk segítséget adni, akik legalább azt szeretnék tudni, hogy a *PSM* írásaiban igen gyakran előforduló szakkifejezések mit jelentenek valójában, vagy arra kíváncsiak, hogy milyen elveken alapul a különféle perifériák működése. Olyan dolgok ezek, amit a cikkírók teljesen egyértelműnek éreznek, pedig nem azok, nekik is meg kellett tanulniuk valamikor, hogy mit takar egy szakkifejezés. Kislexikonunkban elég rendszertelenül fogják követni egymást a címszavak, betűrendben haladva, biztosan kimaradna valami fontos, így ugrálva viszont arra is lehetőség van, hogy a ti kérdéseitekre is válaszolni tudjunk. Ne habozzatok hát kérdéseitekkel bombázni bennünket, akár itt olvastatok egy ismeretlen jelentésű szót, akár a PSX működési elveiben akartok eligazodni, de szívesen utánna nézünk a suttogóvonalon érkező pletykák igazságtartalmának is.

DUALSHOCK

„A legforróbb dolog a szeletelt kenyér feltalálása óta", ha szabad Gibsont idéznem. Kézre áll, és szinte minden játéktípus tökéletesen irányítható vele, ráadásul még mocorogni sem rest, hogy tényleg érezhesd egy játék lüktetését.

Utóbbi tulajdonságáról két vibrációs egység gondoskodik, amelyek magas és alacsony frekvencián képesek rezgéskeltésre. Az már a programozók fantáziáján, tudásán és a tervezők ötletességén múlik, hogy a két szólamból milyen dalt komponálnak, vagyis milyen rezgéseket keltenek a játék eseményei közben. Lehet rázni féloldalasan, ellentétes vagy azonos fázisban, ugyanez előadható remegtetéssel és a kettő kombinációjával még tovább bővülnek a lehetőségek.

A Dual jelzőt azonban nem csak emiatt érdemelte ki ez az irányító, valójában a DualShockkal két irányítót is a kezedbe kaparintasz. A PSX megjelenése óta használt digitális gamepad-et egészítették ki a Sony fejlesztői két analóg joystick-kel. Ennek köszönhető, hogy minden játékban tudod használni. Azoknál a programoknál, ahol, menni vagy állni lehet, a digitális iránygombok tökéletesen ellátják feladatuk, ezt gyakran emlegetjük fel a cikkekben oly módon, hogy a D-Pad-ra hivatkozunk. Viszont azokat a játékokat, amelyekben nem mindegy a haladás vagy fordulás sebessége, összehasonlíthatatlanul könnyebb a mini-joystickokkal irányítani, ezek ugyanis nem csak azt érzékelik a gomboknál sokkal precízebben, hogy melyik irányba mozdították ki őket, hanem arról is pontos információt adnak a programnak, hogy milyen gyorsan és mennyire. Az már megint programozói feladat, hogy ezt a sokkal részletesebb irányításra lehetőséget teremtő megoldást hogyan használja ki. A DualShock különlegessége abban rejlik, hogy használhatod párhuzamosan a két irányítási módot, így azok a játékok sem okoznak problémát, amik csak digitális, sem azok, amely csak analóg módon vezérelhetők.

ENGINE

Az angol kéziszótár szerint: motor, gép vagy mozdony. Ha egy játék kapcsán olvasod, akkor talán az első variáció áll a legközelebb az igazsághoz. No persze nem a tárgyat kell ilyekor a motor szóhoz kapcsolni, hanem a program lelkét, működésének alapszabályait, a mozgatórugóját. Az engine adja meg az alapvető szabályokat, mind az irányításban, mind a grafikai megjelenítés lehetőségeiben, mind a valóságos fizika modellezésében. A „motoron" múlik például annak eldöntése, hogy mi történjen, ha a játékos egy fal elé érkezett, áthaladjon, megálljon, de itt dől el az is, hogy egy fegyver hogyan viselkedik. Ennél persze sokkal kevésbé látványos dolgok is az engine feladatkörébe tartoznak. Itt kell támogatni a PSX számítási kapacitását, különleges grafikai utasításait és szolgáltatásait, itt teremthető meg a lehetőség azok kihasználására. Egy jól megírt, gondosan kiegyensúlyozott engine legalább annyit számít egy program sikerében, mint a jó alapötlet és látványos grafika használata.

Mostanában pedig egyre nagyobb divat a fejlesztők között, hogy az igazán jól sikerült program-magokat megvásárolják vagy bérbeveszik, és úgy építik fel saját programjukat. Ez a megoldás annyiból szerencsés, hogy csökken a fejlesztés ideje, viszont vadul szaporodnak az egy kaptafára készült programok.

TÁVIRÁNYÍTÓ (PS2)

Nem várják ölbe tett kézzel a PS észak-amerikai megjelenését a perifériagyártók. Legszimpatikusabb ötletnek az InterAct Inc. Speciális távirányítója ígérkezik. A GameShark-ot használó játékosoknak biztosan ismerős gyártó nem a játékirányításhoz készít különlegességet. A PS2 másodlagos képességét a DVD-Video lejátszást akarják jóval komfortosabbá tenni, infrás távirányítójukkal. Az irányító csatlakozóba csúsztatandó vevő a 16 speciális DVD funkciógombbal felszerelt távirányító jeleit fogadja. Nem kell tehát a szobán átkígyózó kábelre ügyelni filmnézés közben. Az igen szimpatikus, a PS2-t teljes értékű DVD lejátszóvá változtató kütyüt már a premier előtt ígérik, nem túl veszélyes, 20 dolláros áron, ami kevesebb egy jobb DVD film áránál.

MODEM

Bár csak kósza híreink vannak, és hivatalosan is csak suttogni mernek valamilyen „hálózati képességről" mégis egyre inkább úgy tűnik, hogy a PS2 modemmel megerősítve fog megjelenni az USA-ban és talán Európában is. Az pedig azt jelenti, hogy szó szerint a világ nyílik meg a tulajdonosok előtt. A modem egy olyan speciális egység, ami a hagyományos telefonhálózato használja számítógépek, pontosabban a PS2 és számítógép közötti kapcsolatra. Az ügyes kis berendezés szépen felhívja az előre megadott számot, amin egy másik gép már epedve várja a csörgést, némi vonal ellenőrzés és kölcsönös azonosítás után (ami egy kakofon füttykoncert formájában érzékelhető) olyan fesztelenül áramlanak közöttük az adatok, mintha csak egymás mellett állnának az asztalon, és közvetlen kábellel kapaszkodnának egymásba.

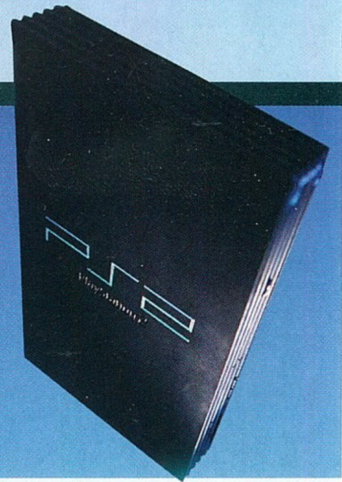
Egy telefonhívással lehetőséged van arra, hogy élő játékosok ellen játssz, akik akár több ezer kilométerre tőled markolásszák a DualShock-ot, de játékokat és azokhoz való kiegészítéseket is könnyen és gyorsan szerezhetsz be. Sajnos a hazai vonalak, valamint a telefontarifák nem a legkedvezőbbek az on-line életmódhoz, nem véletlen, hogy az otthoni Internet használók jelentős része lassan átáll az éjszakai életmódra. Ráadásul pontos híreink arról sincsenek, hogy itthon lesz-e egyáltalán PS2 hálózati szolgáltatás, a Dreamcast tulajdonosoknak például csak igen költséges külföldi hívással van lehetőségük a hálózathoz kapcsolódni.

WARGAMES (PS2)

A JÁTÉKOK, AMIK BIZTOSAN NEM ÉRKEZNEK MEG EURÓPÁBA...

Kicsit sajátos, hogy a sajtó a szinte mindenhol úgy tálalta a PS2 export problémáit, hogy a legfőbb oka a gép teljesítménye, ami rakétavezérlésre is alkalmassá teszi. Pedig mindössze annyiról van szó, hogy a törvényben meg vannak határozva számszerű adatok, például másodpercenkénti műveltvégzési sebesség, illetve adott bonyolultságú titkosítási technológiák visszafejtési sebessége. A meghatározottnál jobb mutatókkal rendelkező készüléket nem szabad exportálni. Csakhogy a törvény megszövegezésekor ezek az értékek tényleg csak az abszolút csúcstechnikát képviselő katonai eszközökre voltak jellemzők, arra nem gondolhattak a törvényalkotók, hogy az ezredfordulóra egy „egyszerű" játékgép fog annyit tudni, mint tíz éve a nagyobb szuperszámítógépek. A DVD-Video szabványba pedig az alkotók a lehető legbonyolultabb védelmet igyekeztek belezsúfolni, és még így is biztonsági problémáik vannak, emiatt ütközik a titkosítási résszel a PS2, hiszen hivatalból képes a DVD igen komoly kódjának visszafejtésére.

Nem hiszem, hogy lenne olyan terrorista vagy diktátor, aki épp egy PS2-ből kívánna rakétavezérlőt fabrikálni, már csak azért sem, mivel akár PC alkatrészekből is nagyon komoly teljesítményű agyat építhet, ott pedig sokkal több csatlakozófelület áll rendelkezésére a vezérlők és érzékelők bekötésére, a jóval egyszerűbben megoldható programozásról ne is beszéljünk. Ennek ellenére szenzációhajhász kollégáink úgy tálalják az ügyet, mintha be lehetne menni a boltba és venni egy PS2-t a hozzá való *SCUD*-Csapjon le a rakéta programmal és beszerelési kézikönyvvel.





MOL

FIA GT CHAMPIONSHIP
HUNGARORING
Budapest 2000. június 30. - július 1-2.









JEGYÁRUSÍTÁS







GT INFORMÁCIÓ

266-20-40



A VERSENY RENDEZŐJE







Hülyét csinálhatsz az ellenfeledből, ha nem abba az irányba rúgod a labdát, amely felé a nyíllal mutattál

MINTHA A *FIFA* IS VALAMI ILYESMI LENNE...



Euro 2000

„Egész mozgássorozatokat hajthatunk végre, majd tökéletes lövéssel

KARTOTÉK



KIADÓ	EA
FEJLESZTŐ	EA Sports
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

ISS PRO EVOLUTION (PSM08 9/10)
Minden szempontból lélegzetelállító. Kedvenc sportunkat szinte tökéletesen adja vissza

A **Úgy tűnik, az őszi játékeladásokat rendszeresen vezető EA Sports nem elégedett meg a korábbi babérokkal, s most az *Euro 2000*-rel tavasszal is aratni akar. Sajnos azonban még a kanadai játékfejlesztő zsenik sem tudnak forradalmi újításokat végrehajtani röpke nyolc hónap alatt.**

Bár az *Euro 2000* bevezető videója új, a borítón másik túlfizetett sztár virít, s új zene szól a programban, a legutóbbi *FIFA* játékok rögtön visszaköszönnek. Az irányító rendszer ugyanaz maradt, a grafika sem változott semmit, és a kommentátorok is a régi kaptafára mondják szövegüket (bár egyet külön arra szerződtettek, hogy új csapatneveket beszéljen fel).

Van aki az *ISS Pro*-t favorizálja, van aki a *FIFA* sorozatra esküszik, s bár a két játék ugyanazt a sportot szimulálja, a különbség jelentős a két program között. Az *ISS* jóval nehezebb, emiatt egy személy számára kínál remek kihívást. A *FIFA* (bocs, az *Euro 2000*) viszont a multiplayer csatákra ideális, hiszen bárki bármikor fogja magát és már percek múlva meg is szerezheti első gólját haverjai ellen. Az *Euro 2000* lenyűgözi a játékosokat. Akár egy beat 'em up játékban, általában valami jó sül ki még abból is, ha csak össze-vissza nyomkodjuk a gombokat. Amikor a lövés gombot nyomjuk, s véletlenül megérintjük a vállgombokat, a csatár felpörgeti a labdát, átemeli a védő feje felett, majd kapásból a sarokba vágja a játékszert. Ez elég jól néz ki, csak az a baj, hogy később nemigen emlékszünk rá, hogy miként is értük el a mesteri találatot.

A fentiek miatt az *Euro 2000*-et nem igazán lehet mélységében megvizsgálni. Néha az az érzése támad az embernek, hogy a képernyőn két számítógép-vezérelte csapat küzd egymással, s nekünk csak ritkán van alkalmunk beleszólni a meccs végkifejletébe. Ezzel együtt is tény: egész mozgássorozatokat hajthatunk végre, majd pontos passzok után tökéletes lövéssel vehetjük be az ellenfél kapuját.

Három nehézségi szint van, ezek közül az Amateur egy szégyentelenül könnyű játékmód. Nyolcpercnyi játékidő alatt akár 8-10 gólt is bepakolhatunk az ellenfél kapujába. A Professional szinten viszont annyi frusztráció lesz az osztályrészünk, amely akár hetekre is elég – legalábbis addig, amíg meg nem tanuljuk az apró nüanszokat, vagy azokat a trükköket, amelyekkel két vállra fektethetjük a számítógép vezérelte ellenfelet.



A mezőnyjátékban az *Euro 2000* igen kellemes élményt nyújt, és a kinézete sem hagy kívánnivalót maga után. Csapattársaink sokat mozognak, hogy megjátszhatók legyenek. A szerelések is jól működnek, s a test-test elleni játék is belefér. A sprintelés igencsak ajánlott, de focistáink igen gyorsan fáradnak, így nem érdemes a végtelenségig cselezgetni. Viszont a pontrúgások jelentik az *Euro 2000* frusztrálóan gyenge pontját. A szögleteket különösen nehéz kivédeni, s ezek jelentik a bekapott gólok fő okát. Az a gond, hogy amikor a levegőben van a labda, igen nehéz megbecsülni, hogy mikor is éri





A visszajátszások kameraszögei tovább növelik élvezetünket







Ha nem komálod a balról-jobbra játékot, az egyik kapu tetejéről, vagy akár madártávlatból is szemlélheted a derbit

vehetjük be az ellenfél kapuját..."

majd el a fejeléshez megfelelő magasságot. Ha pedig támadunk, elég nehéz gólra váltani ezeket a rögzített játékhelyzeteket.

Ezt félretéve az *Euro 2000* remek fociják, hiszen könnyen elsajátítható és stílusos program. Nem sokban különbözik a *FIFA 2000*-től – hasznos részlet lenne az edzési lehetőség, ahol aranylábú fiaink elsajátíthatják a játék csínját-bínját – de hivatalos terék, ami azt jelenti, hogy végigjátszhatjuk az EB-sorozatot egészen a selejtezőktől kezdve. A sárga lapok, kiállítások és eltiltások precíz rendszerének köszönhetően felelőtlennek lenni sem érdemes. Az eddigi slágerek helyett viszont egy kegyetlenül nyálas Paul Oakenfold-zene duruzsol a füleinkbe. Ha megvan már neked a *FIFA 2000*, nem sok újítást találsz majd a játékban. Te tudod, érdemes-e befektetni... ■

Steve Owen



A meccs előtti képeken megismerkedhetünk az új arcokkal

HOGY KELL...

GIBBON MÓDJÁRA ÜNNEPELNI

Amikor a cégek focijátékot hoznak ki, mindig szembeötlik, hogy a gólörömöt is megpróbálják a lehető leghűbben visszaadni. Nem, mi sem igazán tudjuk miért, bár...



Ha nadrágféken ünnepled magad a gyászoló ellenfél előtt, a közönség mindig díjazza az alakításodat.



Ha a bíró és az ellenfelek között repülősdit játszol néhány percig, a közönség külön megtapsol.



Fuss oda a legközelebbi kamerához és vesd be a leglezserebb pózodat. Ezzel a pletykalapokba is bekerülsz, bár lehet, hogy játékostársaid körberöhögnek majd az öltözőben.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

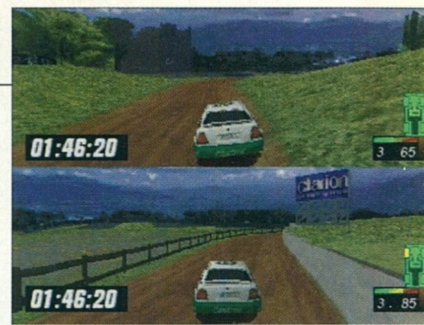
GRAFIKA	A kisebb hibáktól eltekintve igen meggyőző	9
JÁTSZHATÓSÁG	Kicsit még mindig túl nagylelkű a talajközeli eseményeknél	7
ÉLETTARTAM	A nyarat végig lehet játszani vele	8

ÖSSZKÉP
Ha megvan már neked a *FIFA 2000*, és elégedett vagy az ottani válogatottakkal, nem érdemes váltanod. Csak egy újabb frissítés, egy újabb őrület, de még mindig remek kocsma utáni szórakozás.

8 A TÍZBŐL



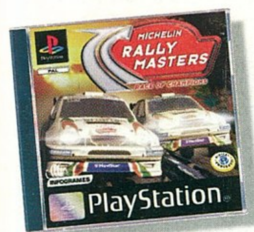





A kocsik különbözően viselkednek, attól függően hogy éppen aszfalton, murván, sárban, vagy havon száguldanak. Ebben az esetben ez a színektől függ: fekete, szürke, barna, fehér

Mint egy szeplős kölyök egy rajzfilmben, a *Rally Masters* is furcsán hat, amíg meg nem ismered.

SE NEM IRKA-FIRKA, SE NEM LEONARDO DA VINCI UTOLSÓ VACSORÁJA



Rally Masters

Ideális egyensúly az irányítható valóság és az arcade móka között

KARTOTÉK

KIADÓ	Infogrames
FEJLESZTŐ	Digital Illusions
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

COLIN MCRAE RALLY 2.0 (PSM10 9/10)
A „göröngyös" alapmű. Tökéletesen kidolgozott grafika, amit realisztikus megjelenítéssel, képi intenzitással és szédületes tempóval támogatnak.

A legfontosabb lecke, amit az olcsón előállított amerikai rajzfilmekből tanultunk (kivéve a „Légy igaz önmagadhoz" és a „Mindig csináld azt, amit a felnőttek mondanak" című rajzfilmeket), hogy „Sose ítélj meg egy könyvet a borítója alapján". Ugyanígy áll ez a kijelentés a *Rally Masters*-re is, mert – kicsit udvariatlanul fogalmazva – úgy néz ki, mint egy nagy halom abból, amit a kutya hátrahagy.

Őszintén szólva nehéz megmondani miért. A táj igazán szépen fest, jól mutatnak a brit utak mentén az ott álló földmunkagépek, Amerikában pedig a vészjósló katonai támaszpontok. Az autók belsőleg és úgy általában véve kellő részletességgel modellezettek. Mindez csak akkor romlik el mikor minden összekerül egy kidolgozatlan, nehézkés zűrzavarba, ami igencsak távol áll az etalonnak számító *Gran Turismo*-tól és *Colin McRae 2.0*-tól. Az autók karosszériái feltételezhetően sérülnek a játék közben, de már a kezdetekkor olyan durván néznek ki, hogy ezt nehéz megállapítani.

Emlékezzünk csak arra, amit tanítottak és nézzünk jó mélyen a felszín alá: lám ekkor a *Rally Masters* egy meglepően jó játékká válik. A lényeg, hogy az autók rátalálnak az irányítható valóság és az arcade móka között lévő ideális egyensúlyra. Iszonyatos sebességgel száguldhatsz az egyenesekben, aztán hosszan és pompásan farolhatsz be a kanyarokba és őrült ellenkormányzásba kezdhetsz, hogy a gépet a pályán tudd tartani. Egyébként a kocsik nagyon jók, megtalálhatóak köztük a rally nagy kedvencei, mint az Audi Quattro és Peugeot 205 T16 és számos furcsaság is, mint a Toyota RAV4 és valami buggyra emlékeztető járgány.

A játék eredete a Michelin Bajnokok Versenyére vezethető vissza. Ez nem más, mint egy, a csúcs rally versenyzőket felvonultató három napig tartó esemény, ami a Világ Legerősebb Emberének tornájához hasonló formában kerül megrendezésre Gran Canaria-n, egy szimpla kétsávos útvonalon. Nyilvánvaló, hogy egy útvonallal nem lehet mit kezdeni a játékban, úgyhogy a Digital Illusions még 40 másikat biztosít öt különböző országban. Ezek legtöbbször normál rally pályák, de minden országban található egy kétsávos ún. Speciális Pálya, ahol vált vállnak vetve küzdhetsz számítógépes ellenfeleddel, vagy éppen társaddal. Sőt, a számítógép egy sor valódi rally pilóta közül választja ki leendő ellenfeledet. Egy szó, mint száz a játék a hagyományos rallynál kevésbé magányos élményt tesz lehetővé.

A *Rally Masters* különösen nehezen jellemezhető játék. Rossznak néz ki, de jó vele játszani. Ezzel szemben a *Colin McRae 2.0* egyaránt jól játszható és külsőségekben is komolyan megállja a helyét.

Végtére is a játék barátságos, jópofa móka, de legyetek felkészülve, hogy egy kicsit ferdén néztek majd rá. ■

Jonathan Davies

PlayStation Magazin

ÉRTÉKELÉS

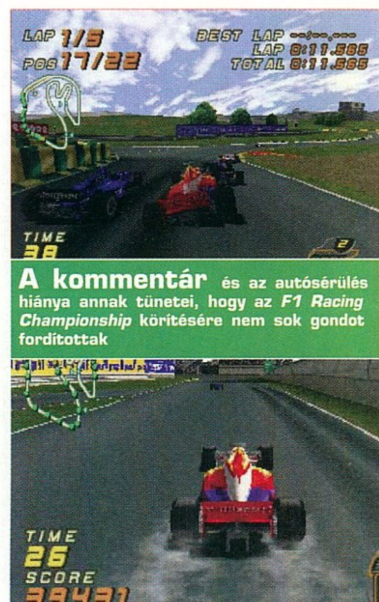
GRAFIKA	Zsúfolt és elavult, de legalább folyamatos.	5
JÁTSZHATÓSÁG	Gyors és gördülékeny – ahogy ezt egy játéktól elvárnánk.	8
ÉLETTARTAM	Számos mód a játékra, bár a cél nem túl magasröptű	7

ÖSSZKÉP
Az igaz, hogy kicsit lerobbantan néz ki, de a *Rally Masters* egy szórakoztató ellenszer a *Colin McRae 2.0* tömény hiperrealizmusára. Megéri kipróbálni.

7 A TÍZBŐL







A kommentár és az autósérülés hiánya annak tünetei, hogy az *F1 Racing Championship* körítésére nem sok gondot fordítottak



A játék irányítása az egyik legcélszerűbb a mezőnyben, s a képernyőfrissítés sem akármilyen

AZ UBI SOFT FORMA 1-ES AUTÓJÁNAK MEGVAN AZ ÖSSZES HENGERE, DE EGY ÚJRAFESTÉS BIZONY RÁFÉRNE...



F1 Racing Championship

„A kanyarokban eldübörgő autók sebessége lenyűgöző...”

KARTOTÉK

KIADÓ	Ubi Soft
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	Április
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

F1 2000 (PSM11 8/10)
A jó kezelhetőség itt a látványossággal is társul

A Forma 1-es versenyautók, amelyeket manapság már szinte külön műfajként kezelnek, hosszú utat jártak be a PlayStationön. Az alapokat a Psygnosis fektette le változó színvonalú, évenként megjelenő *Formula One* játékaival, majd a cég átadta a stafétabotot az EA remekbeszabott *F1 2000*-ének. Az EA játék első igazi riválisa az Ubi Soft új programja, amely a *Monaco Grand Prix* FIA által is jóváhagyott folytatása. A játék elég jól startol és kezelés, valamint játszhatóság szempontjából egészen jól tartja magát. Ennek ellenére nagyon hiányoznak belőle azok a kisebb húzások, amelyek az *F1 2000*-et a konzolos Grand Prix-élmény koronázatlan királyává teszik. Az Ubi Soft újdonsága sajnos még a célvonal előtt lefullad.

Ha egy autóversenyzős játék elsődleges célja a sebességélmény átadása, akkor az *F1 Racing Championship* joggal lehet büszke magára. A kanyarokban és egyenesekben eldübörgő autók sebessége lenyűgöző, és ez szinkronban áll a *Racing Championship* jól sikerült irányítórendszerével. Az F1 azonban legalább annyira szól a versenyeket körülvevő apróságokról, mint magáról a vezetésről, és ez az a pont, ahol a Ubi Soft játéka defektes. A vezetők rendesen róják a köröket, de a körítésül adott hanghatás nem áll másból, mint monoton motorzajból és egy turbékoló hangból – utóbbi ugyanúgy lehetne egy galambraj hangja, mint az unatkozó közönségé. A kommentátorok hiánya még inkább előtérbe helyezi az unalmas hanghatásokat és a grafika hibáit.

Végig ez a “spártai” körítés érvényesül a *Racing Championship*ben, és emiatt a program (amely egyébként jól játszható) elavultnak látszik. A legmegbocsáthatatlanabb hiányosság az, hogy a kocsi sérülései láthatatlanok maradnak az ütközések után, de a fényhatások is jócskán hagynak maguk után kívánnivalót. Lehet, hogy ezek az érvek apróságnak hangzanak, de az *F1 Racing Championship*et számos versenytársa megelőzi a körítés szempontjából – a játék igénytelen megjelenése pedig kérdésessé teszi az eladhatóságát.

A Forma-1 színes és izgalmas sport; sajnos éppen ez az, amit az *F1 Racing Championship* képtelen átadni. Megvan benne az összes alapvető funkció – arcade mód, egész szezon, edzési lehetőség, stb. – de ezek a legkevésbé sem újszerűek és csak még jobban rávilágítanak az eredetiség hiányára a Ubi Soft játékában. Az *F1 Racing Championship* emiatt nem más, mint egy sótlan próbálkozás, amely egy túlontúl ismerős vonalat követ – ez kétszeresen is meglátszik, ha a játékot összehasonlítjuk a remekbeszabott *F1 2000*-rel.

Steve Merrett

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Gyors, de monoton	6
JÁTSZHATÓSÁG	Jó kezelőrendszer, megfelelően nehéz pályák	7
ÉLETTARTAM	Játszható, de nem világbajnok	7

ÖSSZKÉP
Egy játszható program, amelyet a hanyag kidolgozás, valamint a kommentár és az autósérülések hiánya jócskán leront. A gyenge motorzajok és tömeg-effektek, valamint az unalmas menük nem adják át a Forma-1 igazi izgalmait

7 A TÍZBŐL







A pontokat lyukak betömésével, kalapácsok megkeresésével és még számos feladat végrehajtásával gyűjthetünk a játékban. Ha a megfelelő számú pont megvan, szintet léphetünk.





Gran, a társad (nincs kapcso lat a két hős között) egy sziklaomlás csapdájába esett és ezt az akadályt cs robbantással lehet eltávolítani. Hála Istennek, a közeli robbantás nem tett kárt Gran-ben.



A CIMBORA MALACOKKAL BIRKÓZIK, ÉS RÁKOKRA VADÁSZIK. NE KÉRDEZD, MIÉRT...



Tombi 2

„Megtanulhatod hogyan kell láncra mászni, tojásokat kikölteni és tűzeket oltani"

KARTOTÉK

KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	Whooper Camp
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

APE ESCAPE (PSMO1 9/10)
Azonnal szórakoztató, élvezetes és rendkívül jól játszható darab. Ráadásul még majmok is vannak benne!

A Simpson Család egyik híres sztárjára hasonlító Tombi nem egy szokványos platform-játék hős. De hogy is lenne az, amikor a játékban csak úgy röpködnek a bumerángok, és főszereplőnk disznók hátára ugrál?

Nos, ugyanez mondható el magáról a játékról is. A *Tombi 2* nem igazán tartozik a megszokott platform kategóriába. Ha ezt a játékot választod, könnyen megtanulhatod, hogyan kell láncra mászni, tojásokat kikölteni és tűzeket oltani, valamint lyukakat betömni és damilt kicsomózni – akár akarod, akár nem. Ahelyett hogy különféle speciális szobákban, vagy netán a játékon belüli újabb játékba sűrítve tálalná a rejtvényeit, a *Tombi 2* fejtörői a szó szoros értelmében a táj részét képezik. Ha ráugrasz egy gerendára, az kiemelkedik a vízből és kiold egy kapcsolót, vagy egyszerűen lehetetlenné teszi, hogy egy magasabb gerendára ugorj. A szokatlan 2D/3D megközelítés azt jelenti, hogy miközben hősöddel az egyik színhelyről a másik felé tartasz, nyilak jelennek meg a képernyőn és jelzik, hogy mikor tudsz a képmezőből ki- és abba visszaugrani. (gondoljatok csak a *Crash Bandicoot* 3 különféle platformjaira, egy játékban összeházasítva)

Az eredeti *Tombi* grafika hagyományos TV-s külsőt kapott, a széleken díszítéssel, de még mindig felfedezhetőek fejlesztésre váró részletek.

Tombi, a főszereplő dinamikusan mozog, amint a gonosz disznó-őrökre támad és váratlanul felugorva rájuk, egy hátrabukfenc keretében fölfelé hajítja őket, mire a disznók húscafatokra robbannak szét.

A játékban kidolgozott táj hagyományosnak mondható, de össze sem lehet hasonlítani a *Spiro 2* gördülő-mozgó látképével, vagy az *Ape Escape* havas tájával.

Mivel a kamerát nem tudjuk körbe mozgatni, így az sem segít, hogy a képen nem látható mélységekbe bőszen és rettentő nagy hittel vetjük le magunkat. Bár a játék irányítása gyakran zavaróan hat, mégis sok mindent lehet a *Tombi 2*-ben dicsérni. Szerencsére a játék egyszerűen követhető, mondhatni lineáris. Mindezek ellenére könnyen szitkozódáson kaphatjuk magunkat, amint a tojá kiköltésével (a keltetésre kijelölt hordókba helye a tojásokat), vagy éppen a szállítószalag meglov golásával foglalatoskodunk, amiért csupán néhár extra pontot és kacajt kapunk cserébe.

A játék gyakran kifejezetten RPG-s színezet kap, ahogy a benne szereplő karakterek hosszan handabandáznak, vagy amikor épp arról kell dön ned, hogy a repülő ruhát öltöd magadra, amitől *Tombi* lebegni kezd, vagy a spuri nacit veszed fe ami Carl Lewis lábait kölcsönzi hősödnek.

Nos a *Tombi 2* ugyanolyan élvezetes, mint j tékos gyermekkorunk régi ízei (lásd: Dunakavics, vagy Sport Szelet), vagy a róla tartott mesedélu nok. Mindazonáltal el kell mondani, hogy a platform játékok új és különleges „ízkompozíciói" (p 3D túrórudi, platform Négercsók) közepette ném lyeknek a *Tombi 2* ízei kicsit szimplának számítanak.

Pete Wil

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Kisiskolás, lapos és giccses, egy csipetnyi 3D csavarintással.	6
JÁTSZHATÓSÁG	Összetett a játék, de ezt a jó tulajdonságát elrontja az irányítás zavaró hatása.	6
ÉLETTARTAM	Ha a szereted a sok tárgy cipelését és hurcolását, akkor sokáig leköt majd a játék.	7

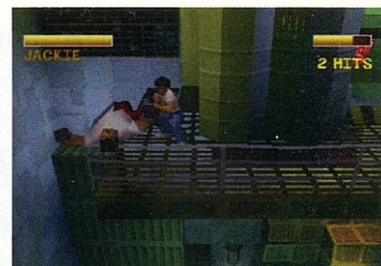
ÖSSZKÉP
A szeszélyes irányíthatóság és természetellenes képhatások átkával sújtott *Tombi 2* lehetett volna jobb játék is. Napjainkban a disznók kínzásánál többet várunk a platform játékoktól.

6 A TÍZBŐ





A szintek felfedezése, valamint a titkos területek és sárkányérmék megkeresése gyakran hoz némi izgalmat. Ilyen például az, amikor leugrunk a háztetőről, vagy felmászunk a falra. Akár a filmekben



Az érmék begyűjtése nem veszélytelen foglalatosság. A vonatról vonatra ugrálás csak egy a sok para közül

A SZEMTELENÜL RÚGKAPÁLÓ CHAN VAJON A PLAYSTATION VILÁGÁT IS MEGHÓDÍTJA?

Jackie Chan's Stuntmaster

„Harcművészet, hihetetlen trükkök és túladagolt gegek"

KARTOTÉK

KIADÓ	SCEE
FEJLESZTŐ	Radical Entertainment
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

FIGHTING FORCE
Verekszünk, sétálgatunk, bujkálunk – majd rájövünk, hogy ez jobb, mint az eredeti…

Ha beülünk egy Jackie Chan filmre, rögtön tudjuk, hogy nagyjából mit várhatunk – még akkor is, ha még nem láttuk az előzetest. Harcművészet korlátlan mennyiségben, hihetetlen trükkök és túladagolt (a sztár sajátos angoltudásával összefüggő) gegtömeg. Ha így közelítjük meg a *Jackie Chan's Stuntmastert*, nem fogunk csalódni. Az összes jellemző poén és mozgás megjelenik a játékban, de ha komoly beat 'em up kihívásokat keresünk, nem érdemes a visítozó szamurájutánzatot választanunk.

A szórakoztató intróban végignézhetjük, ahogy korosodó nagypapánkat elrabolja és egy fekete limuzinba tuszkolja egy óriásbirkózó és egy bokszkesztyűs bohóc. Hősünk üldözésükre indul, de – mint ahogy a filmekben lenni szokott – szem elől téveszti őket, emiatt nincs más választása, mint az egész várost átkutatni, természetesen lepofozva az útjába kerülő nehézfiúkat. A mozgások többségét az ütés és rúgás gombokkal hajthatjuk végre, bár a bukfenceket és ugrásokat tartalmazó kombinációk is gyakran látványos eredményre vezetnek. Jackie a durvulás nagymestere, így sokféleképpen móresre taníthatjuk a rosszfiúkat – az egyszerű bokaseprésen és a hasonló egyszerűbb brutálkodásokon kívül olyan ínyencségeket is tehetünk, mint az ellenfél feje felett átugorva a meghökkent csóka lelökése a háztetőről. Az ilyen stílusú játékok többségétől eltérően az eszetlen gombpüfölés jelen esetben nem sok eredményre vezet.

Sokféle ellenség akad utunkba, vannak köztük nagyobbak és kisebbek, de egyvalami közös bennük: intelligenciájuk a nullához közelít. Ha megállunk egy pillanatra összegyűjteni a gondolatainkat, ők is ugyanezt teszik. Emellett a csoportos letámadás helyett inkább engedelmesen sorbaállnak, és türelmesen várnak a sorukra. Elsősorban ez a hiányosság, és a szánalmasan hosszú betöltési idő a felelős azért, hogy ez a szépreményű beat 'em up platformjáték elmarad a várakozásoktól. Néha bizony még a főnökök is hezitálnak, amikor Mr. Channal kerülnek szembe.

A szintek ugyancsak észveszejtően egyhangúak. Vannak ugyan benne alternatív útvonalak és felfedeznivaló dolgok, de ezek sem érdekesek annyira, hogy a játék élettartamán javítsanak. Akár összegyűjtöttük az összes sárkányérmét (Dragon Token), akár nem, a teljesített szintekre nem fogunk visszasietni az izgalmas újrajátszás reményében.

A *Stuntmaster* pofás és jópofa játék, de a kókadt játékmenet miatt nem töltünk majd vele több időt, mint egy Jackie Chan mozifilmmel. ■

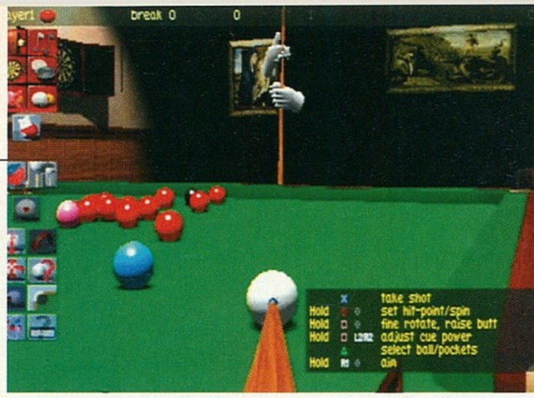
Justin Calvert

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

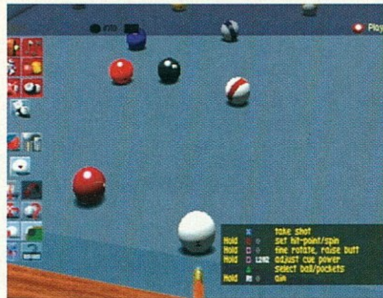
GRAFIKA	Az ütközések néha nem az igaziak, de amúgy kifejezetten	7
JÁTSZHATÓSÁG	Élvezetes, de nagyon egyhangú	6
ÉLETTARTAM	Minél többet játszod, annál kevésbé élvezed	6

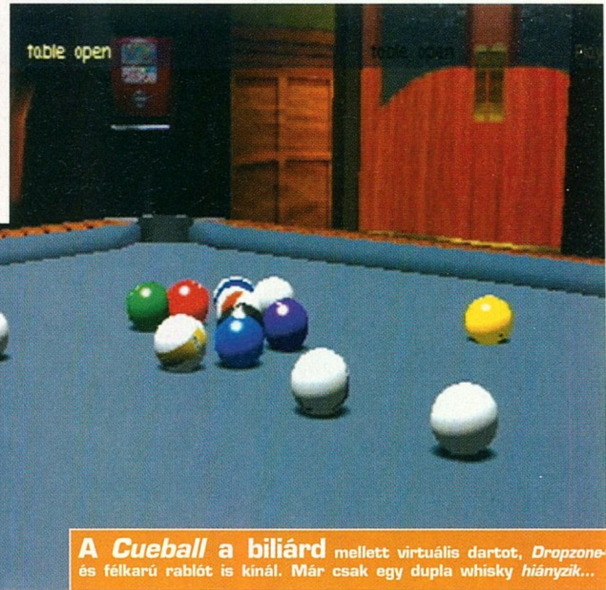
ÖSSZKÉP
Összehasonlítva a *Fighting Force*-szal és társaival, a *Jackie Chan's* egyetlen igazán nagy hátránya a kétszemélyes játékmód hiánya. Az igazi probléma azonban az, hogy – annak ellenére, hogy a verekedést a platformstílussal ötvözi – a játék igencsak egyhangú…

6 A TÍZBŐL



A löketek sorrendjének megtervezése nem könnyű feladat, de van egy praktikus edzés-játékmód, amely tanácsokkal lát el minket





A *Cueball* a biliárd mellett virtuális dartot, *Dropzone*-t és félkarú rablót is kínál. Már csak egy dupla whisky *hiányzik...*

NINCS KOCSMA A KÖRNYÉKEN? AKKOR MARADJ OTTHON



Jimmy White's 2: Cueball

„Senki nem csinálja jobban a *Jimmy White's 2*-nél..."

KARTOTÉK

KIADÓ	Virgin
DEVELOPER	Awesome Developments
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	11 év
JÁTÉKOSOK SZÁMA	1-2

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
WORLD CHAMP SNOOKER
(PSM11 8/10)
A tökéletes PlayStation játék esős vasárnap délutánokra

A *Virtuális Sörpultra* vársz? Vagy az *Actua Kebab* izgatna jobban? Esetleg az *NHL Söröskupakhoki* érdekelne? Tudod, vannak egyes dolgok, amelyek egyszerűen nem működnek a PlayStationön – bár az Awesome fejlesztője, Archer Maclean megtette a magáét, – bizony a snooker is ezek közé tartozik.

Ha nem hiszel nekünk, próbáld ki a következő kísérleteket:

a) Menj le a biliárdterembe kalózos szemtapaszt viselve és próbálj meg snookerezni egyet. Két dimenzióban nem is olyan könnyű, igaz?

b) Menj le a biliárdterembe kalózos szemtapaszt viselve, de ezúttal vigyél magaddal egy cimborát is.

(c) Még mindig a szemfedőt viselve kérd meg barátodat, hogy tartsa a (snooker) dákódat.

(d) Az ő segítségével célozz.

(e) Mozgasd a dákód végét finoman, hogy kiderüljön, mennyit kell csavarnod rajta, majd húzd vissza annyira, amennyire erősen lökni akarsz. Újszerű élmény, de nem sok köze a krikettHez. Vagy a snookerhez. Vagy bármi más sporthoz...

A fenti rövid leírás azt bizonyítja, hogy a *Jimmy White's 2: Cueball* nem nevezhető PlayStation snookernek abban az értelemben, amelyben a *FIFA* a PlayStation focija. Ez itt olyan, mintha egy teljesen új sporttal ismerkednénk. A *PSM* tapasztalatai szerint a játék minden csínját-bínját újra meg kell tanulnunk, ha a számalmasnál jobban akarunk teljesíteni a *Cueballban*.

Szerencsére az edző játékmód (Training Mode) praktikus tanácsokat ad, többek között azt is megmutatja, hogy a golyóid hová kerülnek, ha megjátszod a löketet. Segít megbirkózni a mozgásszögekkel, amikor egy ál-3D asztal jelenik meg a lapos képernyőn. Sajnos mindez még mindig messze van a természetestől, hiszen nehezen találjuk ki, hogy milyen erővel üthetjük meg a golyókat, miért ilyen idegesítően precízek a fizikai tulajdonságok, vagy épp merre gurul majd a fehér gömb. (És máris azzal szöszmötölhetsz, hogy a kamera mozgatásának segítségével kitaláld, melyik golyó következik majd...)

Ezzel együtt is tény az, hogy ha mindenáron otthon akarunk snookerezni, senki nem csinálja jobban a *Jimmy White's 2*-nél. A valós méretű snookerasztal mellett rendelkezésünkre áll egy poolasztal (amelynek szabályai testre szabhatóak), egy dart-tábla, egy *Dropzone* arcade játék (olyan, mint a *Defender*, és nem is rossz), valamint egy értelmetlen félkarú rabló is.

A *Cueball*, amely egy ál-lakásban játszódik, érdekes és pontos próbálkozás egy bársport PlayStationös meghonosítására, de a túlontúl is nehézkes dákókezelés miatt hiányzik belőle az eredeti sport sebessége és hangulata. ■

Steve Owe

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Kellemes grafikai hatás luxuskörnyezetben, de nem valami tökéletes	5
JÁTSZHATÓSÁG	Sokféle lehetőség és nehézségi szint van, de még így sem nagy élmény ezzel játszani	4
ÉLETTARTAM	Ha magányosnak érzed magad, és/vagy el vagy tiltva a kocsmáktól, ez lehet a te játékod	6

ÖSSZKÉP
A kocsmai játékok nagy választéka, a technikailag pontos kivitelezés és a hibátlan körítés ellenére a *Jimmy White's 2: Cueball* egyszerűen túl lassú és körülményes ahhoz, hogy meghódítsa a PlayStation-tulajdonosok szívét

5 A TÍZBŐ

A harcosok mind igen különbözőek, de van néhány közös vonásuk – a gyengus animáció, a különleges támadások kis száma, valamint az a fura tulajdonság, hogy öklükből tűzijátékot tudnak csiholni











Még a képernyőn megjelenő legegyszerűbb mozgások is rondasági díjat nyerhetnének

EGY ŐSKÖVÜLET A 21. SZÁZADBAN...



Guilty Gear

„Választhatunk egy óriás és egy kislány között..."

KARTOTÉK

KIADÓ	Studio 3
FEJLESZTŐ	Team Neo Blood
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Három év
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
STREET FIGHTER ALPHA 3
A 2D grafika ellenére, a játszhatóság miatt remek játék

A *Guilty Gear* megjelentetésének az az egyetlen értelme, hogy rózsaszín szemüvegünket levetve rádöbbenhetünk, mennyire jók a mai verekedős programok (például a *Tekken* és a *Soul Blade* sorozatok tagjai) a tegnap játékaihoz képest. A Studio 3 megkésett belépője a 2D beat 'em up piacra mindent bemutat, amely hat évvel ezelőtt egy játékot sikerre vihetett. Az egyetlen gond az, hogy a program most debütál.

Először is összesen tíz karakter áll rendelkezésünkre, ami manapság már nem elég az üdvösséghez. Mindegyik figura különbözik – legalábbis mindegyikük annyira ki akar tűnni a társai közül, hogy az idétlenség határát súrolja. Választhatunk egy félképernyős óriás, egy nagy baltájú törpe és egy horgonyos kislány között – de ők még csak nem is a legfurcsábbak a bagázsban.

Miután kiválasztottuk a gnómunkat és a játékmódot (Practice, Single-Player vagy Versus), egy olyan képernyőt látunk, ahol saját karakterünk és az ellenfél arcát, valamint különleges mozgásait láthatjuk. A lista mutánsunk négy-öt különleges támadó mozgását tartalmazza, de sajnálatos módon igen hamar rádöbbenünk majd, hogy néhány ütésen, rúgáson és lőfegyveren kívül nem sok minden áll rendelkezésünkre a játékban. Ha csak nem szottyan kedvünk a „Destroy" mozgásra – ez egy olyan támadás, melynek segítségével egy alulfejlett animáció kíséretében akkor is lezúzzuk az ellenfelet, ha az állt volna nyerésre. Felesleges bizakodásra azonban nincs okunk, mert gyakran velünk is megtörténnek hasonló csúfságok, amikor (akár 10 másodperccel első *Guilty Gear* menetünk kezdete után) a CPU ellenfél likvidál minket.

A *Guilty Gear* legalább ilyen vacak a kinézet szempontjából is; ez a játék inkább a 16 bites gépek világába való. Gyors játék, sőt, a gagyi animációhoz, vagy a játékos sebességéhez képest sokszor túl gyors is. A *PSM* kémeinek nem sikerült kideríteniük, hogy honnan ered a játék neve (magyarul: *Bűnös Sebesség*), de a progi elkövetői mindenképp bűnösek, hiszen az idegeinkre mennek. ■

Justin Calvert

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	1993-ban több pontot kapott volna	4
JÁTSZHATÓSÁG	Vannak rosszabb verekedős játékok is, bár nem túl sok	5
ÉLETTARTAM	Mazochistáknak jó edzési lehetőség	3

ÖSSZKÉP
Csúnya és frusztráló verekedős játék – a beat 'em up műfaj alsó közepe. Érdemes kihagyni, mint minden mást is, ami kellemetlen szájízt hagy maga után

4 A TÍZBŐL



A Time Trial (időmérő) módban egy másik géppel veheted fel a versenyt ugyanazon a pályán. Itt a lehetőség, hogy beállítsd a pályacsúcsot





Figyelem! Néha élesen kell kanyarodni ahhoz, hogy a lövedék ne trafáljon bele a repülőnkbe

MINTHA A WIPEOUT SZÁRNYAS VÁLTOZATÁT, VAGY A GRAN TURISMO SUGÁRHAJTÁSÚ VERZIÓJÁT LÁTNÁNK



N-Gen Racing

„Jobb, ha kéznél van a zsepid, mert ha begyulladnak a rakéták

KARTOTÉK

KIADÓ	Infogrames
FEJLESZTŐ	Curly Monsters
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	3 év
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

WIP3OUT
A jövőben játszódó versenyzős játékok királya, amelyben kétszemélyes játékmód is van

Az az érzés, amikor a sebesség a bordáidat a füleid mögé lapítja, igencsak megmarad az emberben. Különösen, ha ennek okozója egy fényes, fémes szivar, amely éppen akkor lépte túl a hangsebességet. A sugárhajtású repülőgépek olyan gyorsak, hogy még akkor is a belső szerveid átrendezésével fenyegetnek, amikor csupán a földről szemléled őket. Azt hinnéd, ez elég ahhoz, hogy hangárnyi repülőgép-versenyes játék jelenjen meg a PlayStation-ön, de a pocsék *Plane Crazy* kivételével az *N-Gen Racing* zavartalanul uralja a PlayStation egét.

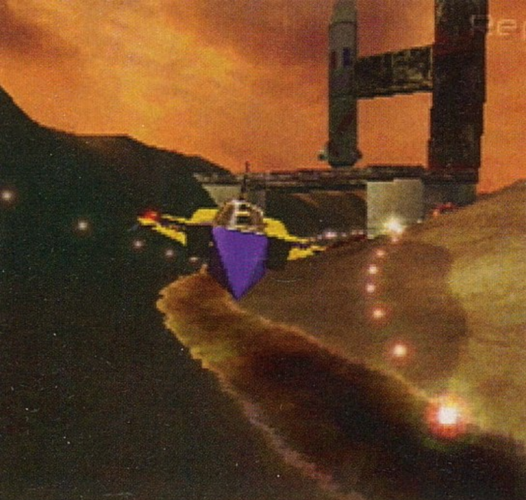
Az új játékban az a feladatunk, hogy egy kanyonokkal tarkított, bonuszokkal és ellenőrzőpontokkal megszórt pályán haladjunk repülőnkkel. A repülőgép-szimulátorokkal ellentétben, amelyekkel bárhová repülhetünk, egy normális *N-Gen* versenyben egy adott pályát kell követnünk – ha két ellenőrzőpontot eltévesztünk, már ki is vagyunk zárva. Klassz része a játéknak, hogy minél közelebb haladunk a fölhöz, annál nagyobb a sebességünk, amelyet a bonuszok felszedésével még tovább növelhetünk – jobb, ha kéznél van a zsepid, mert ha begyulladnak a rakéták, tuti vérezni fog az orrod. Mindez nem tűnik túl nehéznek, de mi ez a rizsa a *GT*-ről? Nos, az *N-Gen* módban repülőgépeket vásárolhatunk, amelyeket aztán kedvünkre fejleszthetünk, s pénzdíjas versenyekre is benevezhetünk. Ha megnyertünk néhány versenyt, már meg is lesz a kissé nehézkes Hawk kiképzőgépünk, még egy kis idő elteltével pedig Mirage-unk, vagy Jaguarunk is lehet, az összes aeronautikai ketyerével együtt.



Az *N-Gen* észveszejtő sebessége és pontos kidolgozása alapján nem nehéz rájönni, hogy a *WipEout* készítőinek új termékéről van szó. Ugyanúgy, mint az eredeti mágneses bobversenyen, itt is ördögi a pályadesign, amelynek köszönhetően jobbra-balra kanyargunk, miközben arra is ügyelnünk kell, hogy elkerüljük a hidakat és domboldalakat. Hál' Istennek az *N-Gen* megbocsátóbb, mint a *WipEout* játékok bármelyike, így ha le is koccolunk egy-egy fát, vagy kapunk egy rakétát a végcsőbe, akkor is eljutunk a következő ellenőrzőpontig és (remélhetőleg) egészségünk is rendbe jön.

Rakéták... Rakéták?! Hát persze, egyetlen sugárhajtású vadászgép sem az igazi ágyúk, rakéták és lőfegyverek nélkül, amelyeket olyan balgák ellen vethetünk be, akik MACH 2-es sebességnél kötnek belénk. Ahogy szintről szintre haladunk felfelé a ranglétrán, az ellenfelek harcedzettebbek lesznek és fegyverzetük is egyre jobb. Ahogy a muníció elsüvít a szívónyílások mellett, s a riválisok csak arra várnak, hogy hibázzunk, arra gondolunk, hogy talán mégis jobb lett volna a kényelmes kiképzőgép kényelmes ülésénél maradni.

Az új gépek vásárlása az *N-Gen*-ben nem csak kedv kérdése, hiszen ahhoz, hogy megnyerjük a későbbi osztályokat, egyre jobb masinával kell bírnunk – ez a részlet is talán még jobban előtérben van, mint a *Ridge Racerben* és a *Gran Turismo*-ban. Természetesen csodás érzés rátenni a mancsunkat egy Harrierre, de ezt ki is kell érdemelnünk. Emiatt a gyötrő pénzszomj miatt kell elindulnunk az összes klubversenyen,







z N-Gen pályái akkor kelnek igazán ...etre, amikor lemegy a nap. A visszaverődő ...nyek és az éjszakai repülés jelzőfényei egy...erűen remekbe szabottak. A tájat viszont ...amigen van időnk szemügyre venni



HOGY KELL... SOKKAL NAGYOBB REPÜLŐT SZEREZNI...



Ha csillogó, új repülőgépet akarunk, akkor a versenyek megnyerésével először pénzt kell keresnünk.



Míg a bajnokság sok pénzt ígér, a klubversenyek alkalmával hasonló képességű ellenfeleket győzhetünk le



Íme! Annyit kerestél, hogy megengedhetsz magadnak egy elegáns, deltaszárnyú Viggent – vigyük csak el egy fordulóra...

tuti vérezni fog az orrod..."

...óbarepülésen és bajnokságon – addig kell ...szolni tudásunkat, amíg nem tudunk bol...gulni az igazán gyors repzikkel is.

A töretlenül fénylő kék eget csak egy ...csa, fehér bárányfelhő töri meg. Ha ket...nél több repülő kerül a képernyőre, ész...vehetően lelassul a játék futása, a ...yStation pedig minden erejét beveti, ...gy megmutassa az előttünk álló völgyet. ...ha az az érzésünk, hogy már az is ön...gában egy sikerélmény, ha kettőnél több ...o jelenik meg képernyőnkön, hiszen ak...ra területen repülünk, hogy az idő nagy ...zét szólóban töltjük. Míg sok pálya (kü...nösen éjszaka) remekül néz ki, a sivár lát...pet felépítő textúrák már nem olyan iz...masak. Az a legviccesebb a dologban, ...gy annyira el leszünk foglalva a hegyek és ...enőrzőpontok között, hogy időnk sem ...n lesz az *N-Gen* kevés hibáját keresni..

Pete Wilton



Van benne némi pop-up hibajelenség, de az osztott képernyős kétszemélyes játékmódban megmarad a szóló játék sebessége – különösen, ha a fürge Foxbatek vagy Phantomok kormánya mögött ülünk!



PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Elegáns és gyors, technikai szempontból kiváló	9
JÁTSZHATÓSÁG	Könnyen függőséget okoz, de néha frusztráló	8
ÉLETTARTAM	Négy géposztály és rengeteg verseny	8

ÖSSZKÉP

Akárcsak a *WipEoutban*, itt is fontos a teljes koncentráció és a türelem. Könnyen a magasba szökhetsz szuperszonikus sebességgel, de aztán ne nekünk sírj, ha 1400 km/h sebességnél leszedik a gépedet...

8 A TÍZBŐL



Az öngyilkosjelölt járókelőknek semmi veszélyérzetük nincs, így jobb elkerülni őket – ők ugyanis sosem térnek ki elöled











Az egyszemélyes játékmódban csak akkor nyerhetünk, ha levágjuk a kanyarokat, kihasználjuk a rövidítéseket, és jókat ugrunk a rámpákról – másképp vesztésre vagyunk ítélve

AZ INFOGRAMES EXPRESSZ HÁZHOZSZÁLLÍTÓS JÁTÉKÁRÓL HIÁNYZIK A FELTÉT



Radikal Bikers

„Egy bonusz segítségével félrelökhetjük őket az útból..."

KARTOTÉK

KIADÓ	Infogrames
FEJLESZTŐ	Bit Managers
MEGJELENÉS	Május
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

ROAD RASH 3D
Játéktermi izgalmak PlayStationre adoptálva, némiképp hosszabb élettartammal

A pizzát és a videojátékok világát egymásnak teremtette az Úristen, így elvben egy olyan játék, amelyben mindkettő megjelenik, sikerre van ítélve. A *Radikal Bikers*, a féktelen pizza-házhozszállítás játéka nagyon népszerű volt a játéktermek fénykorában, így nem meglepetés, hogy az Infogrames a pizzaorgiát a szürke konzolra is átültette.

Viszont nagy meglepetés, hogy mennyire rossz a játék. A fejlesztők nem vették észre, hogy a konzolos játékoknak sokkal tartalmasabbnak kell lenniük, mint játéktermi társaiknak. A sekélyes *Radikal Biker* is ezt példázza. A játékmenetet feldobhatták volna problémás ügyfelekkel, háztól-házig szállítással és késési büntetéssel. Ebben a formában viszont a *Radikal Bikers* nem több, mint egy igen egyszerű akadályverseny – de még annak sem túl jó.

Folyamatosan azon szenvedünk, hogy lépést tartsunk számítógép irányította ellenfelünkkel, mert feltűnően erősebb motorjával egyfolytában előnyre tesz szert. Az egyetlen esélyünk az, ha felvesszük az összes bonuszt, turbót és az útvonal-lerövidítéseken haladunk. Mindez nem olyan vészesen nehéz, de tény, hogy már a legkisebb hiba is elveszi győzelmi esélyeidet. Minden próbálkozásod az idő behozására hasztalan, így egyfolytában újra és újra kell kezdened a versenyt, ha elbénázol valamit.

Sok verseny megnyerhetetlennek tűnik, s emiatt esélytelennek, frusztráltnak, esetleg mindkettőnek érezzük magunkat. Ahogy előre haladunk, a pályák egyre bonyolultabbak, a versenyzőtársak pedig egyre pengébbek lesznek, DE minden alkalommal, amikor újrakezdün egy pályát (ez gyakran megesik), ugyan az a forgalom fogad minket – így nem csak arra kell emlékeznünk, hogy hol vannak az utcasarkok, hanem a teherkocsik, autók, rámpák, bonuszok és járókelők helyzetét is memorizálnunk kell. Az egyhangú játékmenetet még irritálóbbá teszi a pocsék ska zene, amelyet annyiszor hallunk, hogy a végén akár egy spenótos pizzát is megennénk, hogy elhallgattassuk.

A játék pozitív oldala az, hogy leverhetjük a járókelőket, nekizúzhatunk a teherkocsiknak, és az egyik bonusz segítségével félrelökhetjük őket az útból – e azonban még mindig nem elég szórakoz tató. A *Radikal Bikers* egy újabb középszerű program, amely a Mediamarkt pol cain porosodik majd. ■

Catherine Channo

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Élénk színek, de nem az igazi	4
JÁTSZHATÓSÁG	Irritáló, idegesítő, frusztráló	3
ÉLETTARTAM	Ha nem egyedül játszol, több ideig bírod	5

ÖSSZKÉP
A pizza olyan étel, amelyet melegen érdemes fogyasztani. Ezzel az újramelegített változattal elhibázták azt a lehetőséget, hogy egy régi arcade játékot megfelelően átdolgozott és felfejlesztett formában ültessenek át a PlayStationre

4 A TÍZBŐ


Eleged van a lopakodásból? Akkor robbanj be a csata közepébe az ember által ismert legfélelmetesebb (ha leszámítjuk a skinheadeket...) harci géppel, a tankkal!





„Az egész napos kemény munka után a forró tankban – ahol férfiasnak és keménynek kell látszanom, a legjobb pihenés, ha a mellszőrzet-parókámat fésülgetem..."

VÉRONTÁS. TOTÁLIS VÉRONTÁS. ISTEN HOZOTT, EZ A *GLOBAL ASSAULT*...



Battletanx: Global Assault

„Bekerülsz egy tankok, fegyverek, és úgy általában a káosz uralta világba"

KARTOTÉK

KIADÓ	3DO
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

TWISTED METAL: WORLD TOUR

Mostanára már egy kissé régimódinak tűnhet, de még mindig tele részletekkel és izgalommal.

Beszélgessünk egy kicsit a kerettörténetekről. Általában erőltetett, élettelen dolgok, amiknek semmi célja azon kívül, hogy valamiféle elképzelhetőségi alapot szolgáltasson a játéknak, legyen az akármilyen nyakatekert. A *Battletanx: Global Assault* ragyogó példája annak, hogy milyen szinten lehet egyenesen nevetséges egy játék „cselekménye". Egy olyan apokalipszis utáni világ, ahol a nők 99,9 százaléka eltűnt, lehet, hogy valaki szerint király ötlet, de az ilyeneknek a felnégyelés volna az egyetlen gyógymód...

Az ízléstelen és nevetséges kerettörténettől eltekintve a *Global Assault* tulajdonképpen teljesen élvezetes. Az ötlet olyan egyszerű, amilyet csak kívánni lehet – vezetni a tankokat, begyűjteni a power-up-okat, felrobbantani a többieket. Nem kell ide stratégiázni vagy taktikázni, egyszerűen bekerülsz egy tankok, fegyverek, és úgy általában a káosz uralta világba, ami – jelen esetben – nem is olyan rossz dolog. A játék szívét egy hadjárat képzi, amelyben bejárod a földgömböt egy sornyi célpont-alapú küldetés végrehajtása közben. A játék legelején még nincs sok beleszólásod abba, hogy milyen vasba ülj, de ahogy haladsz végig a küldetéseken, egyre speciálisabb tankokhoz kapsz elérést. A Hover Tank-ban (légpárnás tank) ülve oldalirányba is csúszhatsz, így képes leszel tüzelni az ellenségre, miközben kerülgeted a lövéseit.

A rendelkezésedre álló járgányok különböznek páncélzat, fegyverzet, és sebesség tekintetében. Egy olyan dögön, mint például a Goliath, kemény a páncélzat, és a tűzereje sem elhanyagolható, de legalább olyan gyors, mint egy döglött csiga. A Moto ezzel szemben ugyan a legfürgébb járgány az összes közül, de elég egy találat a Goliath masszív ágyúiból ahhoz, hogy végképp kifeküdjön. Ahhoz, hogy a játékban maradhass, Tank Tokenek gyűjtésébe kell fognod – ha meghalsz, kábé tízből vehetsz új vasat; ha nincs Tank Token, Game Over. Marha egyszerű, annyi szent, de a program kivitelezés olyan szinten csiszolt, hogy nagyon élvezetes vele játszani. Azon veszed észre magad, hogy a küldetések célpontjaitól eltávolodva külön kis csatákba keveredsz, power-up éhséged által vezetve. Emellett pedig ha egy kicsit könnyebb szórakozásra vágysz, még mindig ott a hat játékmód egyike, amelyek közül mindegyik játszható több játékossal is.

Mindezen jó tulajdonságok, a kifinomultság és a csiszoltság ellenére túl sok játék után a *Battletanx* ismétlődővé válik. Akármennyi tankot felrobbanthatsz, a végén mindenképpen valami újra fáj majd a fogad, ameddig azonban a játék varázsa tart, teljesen csúcs. ■

Al Bickhar

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Részletes, erőteljes, és villámgyors	8
JÁTSZHATÓSÁG	Nagyüzemi pusztítás, ezen kívül nem sok más...	7
ÉLETTARTAM	Az ismétlődő, egymásra hasonlító küldetések miatt hagyod majd abba	6

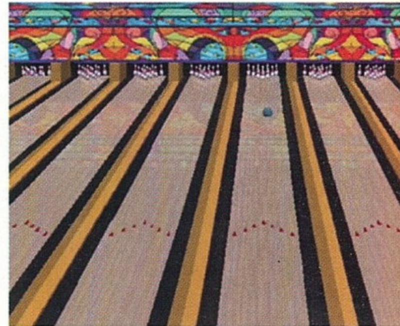
ÖSSZKÉP
Van valami hihetetlenül kielégítő a pusztításnak abban a hatalmas skálájában, amit a *Battletanx: Global Assault* kínál, de mást nem nagyon találsz majd benne. Rövid életű, de intenzív szórakozás...

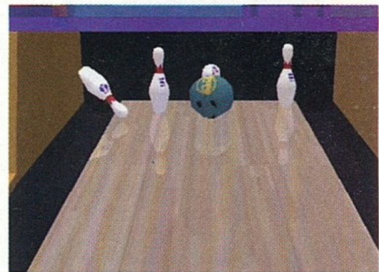
7 A TÍZBŐL

…TTŐL A BOWNLING-MARATONTÓL MINDENKI LEFÁRAD MAJD…



Brunswick Circuit Pro Bowling 2





Abszolút nincs szükség gyakorlórészre; tulajdonképpen nehezebb elhibázni a bábukat, mint eltalálni őket…

…ARTOTÉK

…ADÓ	THQ
…EJLESZTŐ	In-house
…EGJELENÉS	Már kapható
…ORHATÁR	Nincs
…ÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől nyolcig

A tíz bábus bowling „izgalmainak" pontos visszaadásának terén a *Pro Bowling 2* félelmetesen pontos munkát végzett. Csakúgy, mint a való életben, órákat vársz arra, hogy rád kerüljön a sor, szenvedsz az idióta pontozással, figyeled, ahogy a többiek önnön dicsőségükben sütkéreznek, mert tartoltak, míg végül elmegy a kedved attól is, hogy kezedbe vedd a golyót. Csak egy dolog hiányzik: a sötét pillantások a játékteremben lődörgő keményfiúktól…

Hogy őszinték legyünk, a *Brunswick Circuit Pro Bowling 2* tényleg keményen próbálkozik. Majd megszakad, hogy felhasználóbarát opciók tömkelegével kápráztassa el a játékosokat, hogy azok ízlésük és igényeik szerint elkészíthessék saját versenyzőjüket. Mindez azonban semmit sem ér, hiszen a teljességgel érdektelen bowling rész valami észbontóan unalmas.

A fő probléma az irányítófelülettel van, amely igyekszik az eddigi golfjátékokból meríteni. A *Pro Bowling*-ban a *PGA Tour*-hoz hasonló módon egy toló-sávval határozhatod meg a labda elgurításának erejét és a csavarás mértékét; ennek az eredménye a számok alapján játszott bowling lesz, ahol a mesteri szint elsajátítása körülbelül egy órába kerül, és ezután már nincs semmi új vagy meglepő a játékban. ■

Steve Merrett

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■GRAFIKA	Igénytelen animáció, unalmas hátterek, fabábu-szerű versenyzők	4
■JÁTSZHATÓSÁG	Kiszámítható, unalmas, és korlátozott	4
■ÉLETTARTAM	Az irányítás korlátozottsága megöli az egészet. Abbahagyhatom már?	3

■ÖSSZKÉP
Néhány sportot egyszerűen nem érdemes videojátékként kihozni. A bowling egyébként is távol áll az érdekfeszítőtől, de a szimulátornak leginkább a dobások közti várakozást sikerült modelleznie, és nem az igazi, gyakorlást és ügyességet igénylő bowlingot.

3 A TÍZBŐL

…ÉGRE, EGY KOMOLY VERSENYTÁRS A *TEKKEN*-NEK… JA, JA…



Fighter Maker





Már látásból sem olyan, mint ha jó szórakozás volna, ugye? Íme, a tökéletes időpocsékolás

…ARTOTÉK

…ADÓ	Virgin
…EJLESZTŐ	ASCII
…EGJELENÉS	Már kapható
…ORHATÁR	11 év
…ÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

Bár valószínűleg még egyhez sem volt szerencséd, az ASCII már régóta jelenteti meg ezeket a Csináld Magad játékkészítőket – Dezaemon-okat, ahogy azt Japánban hívják – pontosabban már évek óta. Volt már RPG-gyártónk, labirintuskészítőnk, lövöldözős játék-eszköztárunk, és most a sor a verekedős játékokra került. Bizony, a *Fighter Maker*-ben elkészítheted a tökéletes harci játékot.

Igazából inkább mégsem. Nem készíthetsz például saját karaktermodelleket, sőt még arra sincs lehetőséged, hogy megváltoztasd a harcosok felépítését vagy akár színbeállításait.

Amit viszont megtehetsz, az az, hogy fogod a 20 karakter egyikét, ezután pedig eltöltesz rengeteg fájdalommal és kínszenvedéssel teli órát, hogy elkészítsd a támadások animációit. Ezt úgy tudod véghezvinni, hogy menükkel szenvedsz, és dróthálós végtagok beállításait próbálgatod, míg kapsz valamit, ami olyasmi, mint egy ütés, csak sokkal bénább.

A *Fighter Maker* legkomolyabb, kijavíthatatlan hibája az, hogy egy olyan, általános és igencsak nyers programvázon alapul, amelyik egyébként sem túl nagy szám. Még ha be is fejezted a karaktergyártást, minek vesződnél azzal, hogy játszol is velük? ■

Zy Nicholson

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■GRAFIKA	Hé, a TE hibád, ha az animáció darabos!	5
■JÁTSZHATÓSÁG	Eseménytelen verekedős játék, néhány tűrhetőbb résszel	4
■ÉLETTARTAM	Még tizedannyira sem érdekes, mint amilyennek hangzik	2

■ÖSSZKÉP
Szomorú, de semmi maradandót nem tudtak létrehozni a Fighter Maker-rel, hogy kitűnjenek a fejlesztők közül. Verekedősnek túl könnyed és csak maréknyi tisztességes szereplője akad.

3 A TÍZBŐL

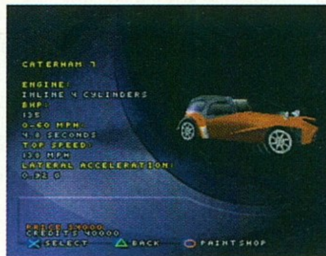


Ha te az a típusú ember vagy, akinek nehezére esik felpattanni a Subaru Cobra 427 SC hallatán, akkor ez a te játékod





Akár zsaruszerepben is tetszeleghetsz, és egy csomó dögös jószág közül választhatsz magadnak járgányt







AZ EXTÁZISBA „VEZETNEK", VAGY A SZÖRNYŰ KÉTSÉGBEESÉSBE...?



Test Drive 6

„A győzelmeidet a későbbi versenyeken felhasználható plusz lóerőkért kockáztatod"

KARTOTÉK

KIADÓ	Cryo
FEJLESZTŐ	Pitball Syndicate
MEGJELENÉS	Május
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
GRAN TURISMO 2 (PSM08 10/10)
Egy mondatban? Nincs szükséged más autós játékra.

Be kell vallanunk őszintén, hogy a PSM-nek igazán nem hiányzik az autós játékokkal kapcsolatos téma. Nos, elég bizarrul hangzik, de képzeljük el, hogy a *PSM* egy csirkefarm, az autós játékok pedig csirkék. Ez esetben a tulajnak – aki nem más, mint. Mr Potter – attól félve, hogy csirkeállományának 2/3-át el kell pusztítania, a további működés érdekében meg kell vásárolnia a környező farmot. Ha ez eddig nem hangzik elég tragikusan, akkor talán nevezzük el az egyik csirkét *Gran Turismo 1*-nek, a másikat pedig *Gran Turismo 2*-nek, amelyek tojásrakó kapacitása nagyobb minden más vén tyúkénál.

Mielőtt még ez a kis fantáziálás elszabadulna, had tisztázzuk, miről is van szó. Amit mondani akarunk az nem más, mint hogy a *PSM* számos autós játéka közül egyik sem olyan jó, mint bármelyik *Gran Turismo* változat. Ahogy ti is számítanátok rá, a *Test Drive 6* csupán egy sánta tyúk Mr. Potter csirkefarmján, ami nem jelent túl nagy veszélyt a két *Gran Turismo*-ra nézve. Nézzük csak, hogy is van ez? A *Test Drive 6* egy fokozatosan leépített sorozat legutóbbi darabja, ami inkább az EA által kifejlesztett *Need for Speed* sorozatra koncentrál, semmint a *GT2*-re. Ennek végeredményeként egy maroknyi pompás járgányban ülve küzdhetsz meg a játék kihívásaival.

Egy valamit azonban nem lehetett kihagyni a *GT*-k receptjéből: a *Test Drive 6*-ban is egyre erősebb autóra van szükség a továbbjutáshoz. Ennek érdekében a győzelmeidet a későbbi versenyeken felhasználható plusz lóerőkért kockáztatod. Ez egy kedves kis fordulat, huncut momentum a játékban.

A játékot számtalan módon lehet játszani. A hagyományos egyszeri futamokon, vagy bajnokságokon kívül választhatod az egyébként téged akadályozó zsaru szerepét is. Ebben az esetben a te feladatod teljes erőből belehajtani a többi járműbe és megakadályozni őket a győzelemben. Aztán vannak még a hagyományos versenyek. Néhány közülük az útvonalak keverékén zajlik, míg más versenyek számos főváros forgalmi dugóin hajszolnak k resztül, bár azt is el kell mondani, hogy a világhíre látnivalók könnyebb emészthetősége érdekében a földrajzi hitelességet mellőzték a játék készítői.

Mindezek ellenére a *Test Drive 6* nem tett rá nagy benyomást, és végül a farm megsemmisítő hamvasztója lesz a végzete. Nem elég, hogy a játé sokat rágódik a *Gran Turismo* kipufogócsonkján, c hiányolja a nagy rivális *Need For Speed: High Stak* csillogását és fortélyait is.

Még meglepőbb, hogy a helyzet most rosszal bul néz ki, mint az elöd *Test Drive 5* esetében.

A játék egyetlen jó tulajdonsága, ami még jav hatna a helyzetén (a kormányrendszer, ami ügyese hasznosítja mindkét kart) csak tovább ront rajta, mert több köze van az autók össze-vissza csúszká lásához, mint a normális vezetéshez.

És ki volt az, aki Gary Numan *Cars* című dalá nak feldolgozását gondolta a játék kísérőzenéjének!? Na neee ...!

Paul Ro

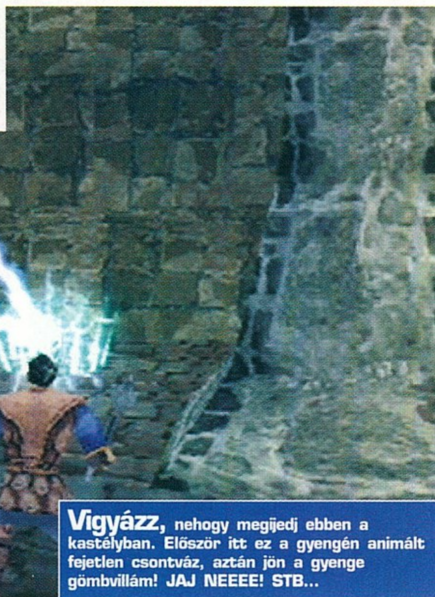
PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Alig kivehető, zsúfolt pályák és autók	3
JÁTSZHATÓSÁG	Szép választék az útvonalakból, de a kocsik szörnyen kezelhetetlenek	4
ÉLETTARTAM	A gyenge játszhatóság miatt ettől se várjatok sokat. Nagyon rövid.	3

ÖSSZKÉP
A *Gran Turismo 2*-vel és a *Need For Speed*-del való versenyben a *Test Drive 6* igencsak alul marad. Sőt még annyira sem jó, mint az elöd *TD5*. Ne kérdezzétek, miért bosszantanak minket ezzel!

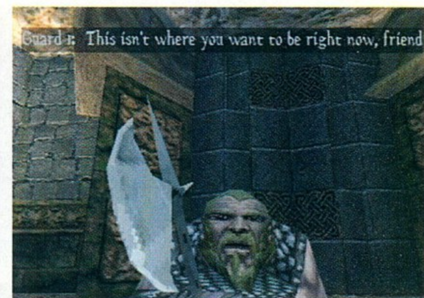
4 A TÍZBŐ





Vigyázz, nehogy megijedj ebben a kastélyban. Először itt ez a gyengén animált fejetlen csontváz, aztán jön a gyenge gömbvillám! JAJ NEEEE! STB...







Túl késő! Thordak nem bírt magával, és elsütötte azt a közismert viccet az alacsony, de dús szőrzetű alakokról. Sorsa ezzel megpecsételődött

MÁGIA, DE INKÁBB UNGÁR ANIKÓ, MINT MERLIN VILÁGÁBÓL



Crusaders Of Might And Magic

„Végigrohanunk, nehéz helyzeteket oldunk meg, és megöljük a rosszfiúkat"

KARTOTÉK

KIADÓ	3DO
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN (PSM06 9/10)
Ez a sötét hangulatú játék kielégíti a műfaj iránti étvágyunkat

A *Might And Magic* klán már több mint egy évtizede tobzódik a videojátékok világában, s formátumról formátumra ugrálva próbálta meg népszerűsíteni súlyos fantasy-kliséit. Ez az első próbálkozásuk arra, hogy a szokásos RPG-stratégia halandzsánál valami akciószerűbbet dobjanak a piacra. Középszerű elődeihez viszonyítva ez bizonyos szempontból sikerül is a *Crusaders Of MAM*mal. Bizonyos szempontból...

A program egy átlagos harmadik személyű akció-kaland játék, árnyalatnyi szerepjáték-színezettel. A hőssel Lara Croft-hoz hasonló módon megyünk végig folyosókon és ugrunk át réseken. A szokásos szerény eszköztár-kezelőfelület helyett azonban olyasmit találhatunk, ami inkább a *Final Fantasy*-ra jellemző – képernyőnyi lelet és eszköz kerül tarsolyunkba, s ezeket kedvünkre váltogathatjuk, miközben előrehaladunk a játékban.

A tapasztalati rendszer segítségével továbbfejleszthetjük képességeinket. Bár hősünk rendelkezik általános ügyességi szinttel, specializálódhat is különböző képességekre. Ha például rendre buzogányunkkal taglózzuk le az ellenfeleket, és eközben varázslói képességeinket nem használjuk, misztikus képességeink megcsappannak majd kardforgatásunkhoz képest.

Végigrohanunk, nehéz helyzeteket oldunk meg, és megöljük a rosszfiúkat, miközben egyéniségünk egyre csak fejlődik. Mondhatnók, ez a *Tomb Raider PhD*-s változata. Ugye, hogy nem hangzik rosszul az ötlet? Sőt, ez az ötlet kitűnő! Csak épp elképesztően dilettáns módon valósították meg. A csaták nagyon gyakorlatiatlanok. Támadásaink „elképesztő eszköztára" annyiból áll, hogy megvárjuk, míg ellenlábasunk közelebb jön, majd lecsapjuk őt. Hacsak nincs valami nagy hatótávolságú fegyverük, akár oda is mehetünk, és így verjük le a delikvenst. Nem épp a legatletikusabb, leggördülékenyebb, legérdekesebb rendszer...

A legrosszabb azonban a szintek tervezése. Helyszínről helyszínre mehetünk, de hosszú időn át nem történik semmi. A kastély tele van üres folyosókkal, amelyeken percekig is eltarthat végigmenni, s ezen a tortúrán többször is át kell esnünk. Akkor már miért nem rövidebbek ezek a részek? Valószínűleg azért, mert... „egy igazi kastély végül is nagy"... A valóságszerűség oltárán lelkifurdalás nélkül feláldozták a játszhatóság tehetetlen bárányát, s emiatt talán vegetáriánusnak mennénk, ha nem lennének azért jobb játékok is... ■

Kieron Gillen

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

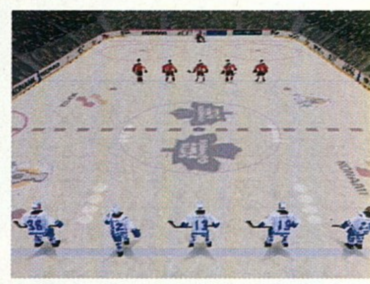
GRAFIKA	Masszív, de látványtalan	5
JÁTSZHATÓSÁG	Sok opció, melyeknek nem sok a haszna	4
ÉLETTARTAM	Olyan rajta végigmenni, mint megélni az örökkévalóságot	7

ÖSSZKÉP
Ha a kalandozás tényleg ennyire unalmas lenne, a hősök otthon maradnának, és a földet túrnák egy tanyán. Az alapötlet nem rossz, de amatőr módon valósították meg. Maradjunk csak a *Tomb Raider*nél, vagy a *Soul Reaver*nél

4 A TÍZBŐL



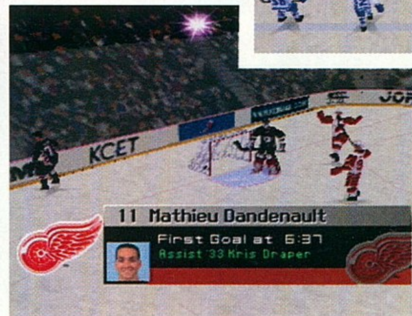






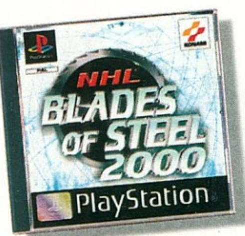
A ***Blades Of Steel*** ugyanazt a játékoskiemelést használja akkor, amikor nálad van a korong és akkor, amikor nem. Ez kissé zavaró...





Játékosaink passzai bőven hagynak maguk után kívánnivalókat, gyakran még a legközelebbi társat sem veszik észre az aranykezű gyerekek

A KONAMI ISS FOCIJPROGRAMJA MÉLTÓ VETÉLYTÁRSA A FIFÁNAK, DE VAJON A HOKIJÁTÉKUK IS FELVESZI A VERSENYT AZ NHL-LEL?



NHL Blades Of Steel 2000

„Az újrajátszási lehetőségek feledtetik a vacak zenét"

KARTOTÉK

KIADÓ	Konami
FEJLESZTŐ	KCET
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	11 év
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

NHL '99 (PSM KARÁCSONYI SZÁM 9/10)
Vannak trónkövetelők, de Jégkirályság uralkodója még mindig az EA veteránja

A laikusok számára a jéghoki-szimulátorok talán egyszerű korcsolyás focinak tűnhetnek, de az ínyencek azonnal meg tudják különböztetni a remekműveket a gagyitól. Az EA remekbe szabott *NHL* sorozata, és az Activision nemrégiben megjelent *NHL Championship 2000*-e gyors, gördülékeny, izgalmas játékok, amelyek bármely sport-szimulátorral versenyre kelnek. Emiatt aztán most, hogy a Konami – az *ISS Pro Revolution* névre hallgató csúcsszimulátor atyja – a hoki felé fordítja figyelmét, sokaknak megdobban a szíve. Aztán – miután játszottak pár meccset a programmal – lelkesedésük kiábrándultságba csap át.

Felszínesen szemlélve úgy tűnhet, hogy az *NHL Blades Of Steel* mindent felvonultat, ami csak egy jéghoki-szimulátorba kell. Az összes statisztikát, csapatot, számos opciót és tucatnyi jól animált, harcra kész játékost láthatunk benne. Az újrajátszási lehetőségek még a vacak zenét is feledtetik, amely leginkább egy régi Van Halen lemez utánzatához hasonlít. Az igazi bajok azonban akkor kezdődnek, amikor elkezdünk játszani a *Blades Of Steellel*. Már eleve azt is nehéz megszokni, ahogy átkorcsolyázunk a jégen. A legtöbb esetben itt nehezebb mozgásba lendülni és kanyarodni, mint a többi nagy hokis játékkal – ez itt talán valószerűbb, de a játszhatóság rovására.

A passzolás is problémás. Soha nem világos, hogy merre fog menni a korong, mert nincs kiemelve az a játékostárs, akihez a passz megy majd. A játék szinte szokást űz abból, hogy nem a legközelebbi emberhez passzol, hanem valaki olyanhoz, aki nem is él együtt az akcióval, sőt, esetleg rajta sincs a képernyőn. A csapattársak sem igen képesek alapvető passzok végrehajtására, például sokszor nem sikerül visszatenni a korongot az ellenfél kapuja mögül.

Mindez megmutatja a játék másik nagy hibáját – a gyenge mesterséges intelligenciát. Előrefelé még csak-csak mennek a dolgok, de védekezéskor játékosaink egyfolytában hátrálnak. Csak nagy ritkán próbálják meg ellopni a korongot a támadóktól, még a saját kapud előtt is át kell venned az irányítást, hogy meg óvd magad egy bekapott góltól. Más, kisebb bibik is vannak. Két különböző gombbal lőhetünk ahelyett, hogy egyetlen gomb hosszabb idejű lenyomása jelentené az erősebb lövést, valamint könnyű elfelejteni, hogy kinél is van a korong, mert a kiemelés nem változik meg akkor, amikor nálad van a játékszer (csak egy gyűrű villan meg a játékos mellett, aztán az is eltűnik). Nem halálos hibák ezek, de eléggé kiábrándítóak – különösen annak tudatában, hogy a Konami készített már kitűnő sportjátékokat. ■

Chris Buxto

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Szépen kidolgozott játékosok, jó körítés	7
JÁTSZHATÓSÁG	A kis hibák lerontják az alapvetően jó összképet	6
ÉLETTARTAM	Ha kibírod a program hibáit, élvezni fogod a szezon- és menedzsmentopciókat	7

ÖSSZKÉP
Elég jól bemutatja a sport lényegét, de a gyenge játékos MI és a túl nehéz korcsolyakezelés bekavar. A progi az EA cég *NHL* sorozata mellett nem sok jeget zavar

6 A TÍZBŐL

HA AZ ÉLET EGY NAGY LOTTÓ, AKKOR EZ ITT EGY HAMIS KAPARÓS SORSJEGY...



Midnight In Vegas



Mellékeltek a játékhoz egy nyolcszámos CD-t is, amelyen többek között Andy Williams, Tony Bennett és Mel Torme dalait hallhatjuk. Kedves tőlük



KARTOTÉK

KIADÓ	3DO
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől négyig

Nic Cage a bárpultot támasztja, a parázó Johnny Depp behidal a gyíkmintás szőnyegen, Elvis pedig itt van az épületben. Ez Las Vegas, a játékautomata-mániások, rulettfüggők és pókerarcok neonszínekben pompázó városa. A szerencsejáték-metropolisz csillogását most tizenöt rugóért a szobádba varázsolhatod! Vagy valami ilyesmi...

A bögyös táncosnőket, bakkarát játszó titkosügynököket és testőröstül érkező maffiózókat figyelmen kívül hagyva nem sok érdekes van Las Vegasban. Mégis mi marad számunkra? Hét szerencsejáték – blackjack, kocka, póker, videopóker, rulett, bakkara, valamint pénzbedobós gépek – és ezek különféle változatai. A póker és a black jack a legélvezetesebb ezek közül. A PlayStation fedele ugyan nem fog kinyílni és a konzol nem fog pénzt okádni, de mégis van valami izgalmas abban, ahogy legyőzzük számítógép-vezérelte ellenfeleinket és virtuális bankszámlánk tízezer dolláron is túlnő.

A rozzant rulett-asztalban azonban nem sok élvezetet találni. A játékautomaták eszetlenek és unalmasak, és az összes játék bővlinak látszik. A 3DO kaszinójában semmi csillogást nem találunk, nincs hangulata, és nem nyújt semmi extrát. Annyi haszna azért lehet, hogy a zöldfülűek megtanulják a játékok szabályait, még mielőtt a valóságban is csődbe vinnék a papa vállalkozását. ■

Pete Wilton

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Lehangolóan slampos a kinézete	3
JÁTSZHATÓSÁG	Csapd fel a kártyát, dobd be a zsetont, tedd meg a tétet	4
ÉLETTARTAM	Egy jó lapjárás a pókerben talán leköt egy időre	5

ÖSSZKÉP
Ettől a játéktól ne várj fehér tűzijátékot és aranykeretes napszemüveget. Ez az SZTK-keretes szemüveggel rendelkező, szandálos fazonoknak való. Kábé annyira izgalmas, mint a snapszer tízfilléres alapon

4 A TÍZBŐL

RETRO-ÉGETŐK BEKAPCS, ITT EGY ÚJABB KÖVÜLET A 80-AS ÉVEKBŐL



Missile Command





A retro nem a helyes szó erre. A kövület, vagy a kaka sokkal inkább

KARTOTÉK

KIADÓ	Hasbro
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől kettőig

Egy dolog kiásni egy kövületet, latin nevet adni neki és beadni valamelyik múzeumba – ez az őslénytan. Azt viszont, ha fóliába csomagolják, és 9900 Forintos áron piacra dobják a leletet, világos nappal elkövetett rablásnak hívjuk.

A *Missile Command* egy játéktermi klasszikus, amely még a korai 80-as évekből ered, egyszerű játékmenete pedig a nukleáris megsemmisülés témájára épül. Pénzünkért megkapjuk a játéktermi klasszikust (és egy grafikai arcfelvarrást, amely csak nehezebbé teszi), valamint az *Ultimate Missile Commandot* – egy felszínes felújított változatot, amely olyan, mint egy nyugdíjas tata deszkás cuccokban.

A dolog lényege az, hogy a világ legjobb konzolja egy olyan játékra pazarolja az idejét, amelyet húsz évvel ezelőtt a korabeli lehetőségekhez szabtak. A játékok már akkor sem azért voltak gagyik, mert olyannak szerettük őket, hanem azért, mert fejletlen volt a technológia. Vajon az emberek még mindig hisznek a virágzó szocializmusban, a munkásosztály hatalmában? Nem! A világ már jócskán túlhaladt ezen, s már rég nem nyújt semmi élvezetet az sem, ha egy kurzort rángathatunk egy szinte statikus képernyőn.. ■

Mark Donald

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

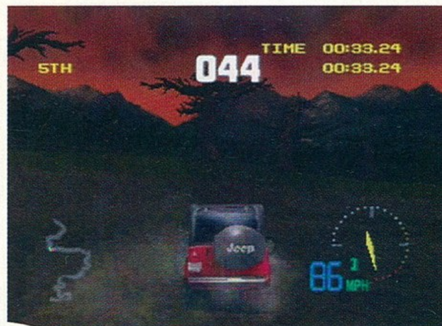
GRAFIKA	Csak valamivel jobb, mint az eredeti	3
JÁTSZHATÓSÁG	Robbanások, és... semmi más	2
ÉLETTARTAM	Olyan hosszú életű, mint a verébfing visszhangja	1

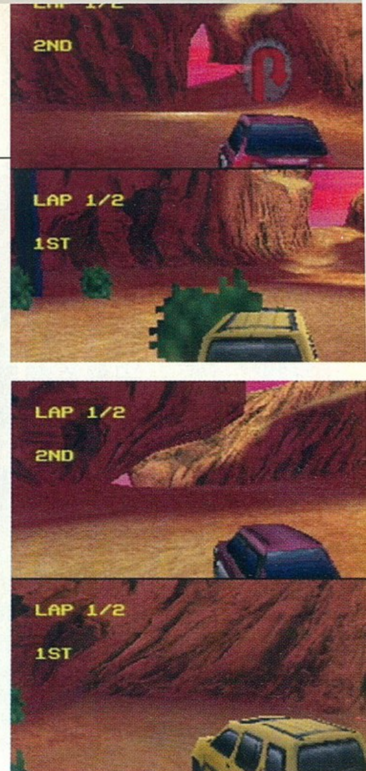
ÖSSZKÉP
Legyünk őszinték – a *Missile Command* merő idő- és energiapazarlás, amelyet egy oszlophoz kellene kötözni a Nevada sivatag közepén, aztán felrobbantani

2 A TÍZBŐL



Most az egyszer a pályák elhelyezkedése valóban befolyásolja az autók viselkedését. Komolyan!

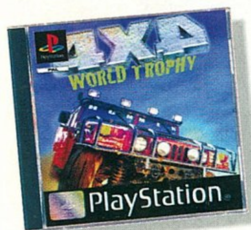






Lehet, hogy gyengén szerepelsz majd a bajnokságokon, akármelyik járgányt választod is, de ne aggódj: az ellenfeleid ugyanígy járnak majd. A többi versenytípusban jól szerepelnek, de itt elég halvány a teljesítményük

EGY VERSENYJÁTÉK, AMELYIK SZÍVESEN TÉR LE A KITAPOSOTT ÚTRÓL



Four Wheel Drive World Cu

„Tényleg úgy érzed, hogy a tájelemek ellen harcolsz"

KARTOTÉK

KIADÓ	Infogrames
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	Egyelőre ismeretlen
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

TEST DRIVE 4X4
Ha szívesen hajtasz le az útról, az EA próbálkozása megér egy misét

Négykerék-meghajtás. Valakinek elengedhetetlen munkaeszköz, valakinek csupán egy életstílus kellékei. Amire azonban biztos, hogy nem alkalmasak, az a versenyzés – kivéve persze az USA-nak azon részeiben, ahol a Darwinistákat még mindig rendszeresen meglincselik. De a lehetőség benne van egy nagyszerű játékra, nem? Csak képzelj el egy garázst, tele rettenetes erejű, valódi sárgyűrő járgánnyal, amelyek készek a tuningolásra, és olyan kietlen pályákra, amelyek maximum egy Yes album borítóján mutatnának jól... Hé, ez még akár működhet is!

Akár. Míg az Infogrames a *Four Wheel World Drive Cup*-ot megkínálta a legjobb off-road verdákkal (a Wrangler Jeep-ektől és teherautóktól kezdve a Land Rover-eken, Cherokee-ken, Xterra-kon keresztül az olyan nyalánkságokig, mint a katonai Hum-Vee és az *X-Men* stílusú kiskocsik), maga a vezetési élmény visszahúzza az egészet. Nem mondhatnánk, hogy különösebben rossz volna, csak nem egészen meggyőző. Vannak dolgok, amiket nagyon jól megvalósít, és a pályák egyedi kivitelezésének köszönhetően a játék egy eddigiektől eltérő vezetési élményt nyújt.

A *Four Wheel World Drive Cup* akkor mutatja a legjobb formáját, mikor a Yucatan, a Fuji hegy, vagy a kanadai Sziklás-hegység magaslatain repesztesz végig. Tényleg úgy érzed, hogy a tájelemek ellen harcolsz, miközben küzdöd magadat felfele az emelkedőkön, amelyek hirtelen veszélyes lejtőkbe váltanak, mindig az irányítás elvesztésének határán, és leggyakrabban egy gyomorforditóan mély szakadék szélén egyensúlyozva. A hagyományosabb versenyek esetében – amelyekhez hasonlót már láthattunk a PlayStationön – azonban fény derül a játék nyilvánvaló hiányosságaira.

Semmiféle következetesség nincs abban, ahogy a terepjáród követi a terep egyenetlenségeit. Ha lehajtasz az útról, a talaj néha kicsit megdobja a kocsidat, talán egy kis sebességet is vesztesz. Más alkalmakkor teljes leállással vég dik ugyanez az eset, vagy kipördüléssel, és ez nek a következtében értékes másodperceket tesz; ha pedig kifogod a főnyereményt, és iga peches vagy, a járgány fejre áll, és visszakerüls kezdőpontra. Aztán ott vannak azok a pályare szek, amelyek megfogják az autó kerekeit. A s hó, a gödrök, a víz mind láthatók, és ezekkel nincs is baj, de a láthatatlan részekkel már va Az, hogy a terepjáród minden különösebb ok kül lelassít, kissé igazságtalannak tűnik.

Három bajnokságban indulhatsz, ezek köz vannak különböző kupák is, és még egy Arcad mód is helyet kapott a játékban, de a dühítő zetési élmény minden alkalommal elveszi ma kedvedet az egésztől. A szíved talán azt súgja hogy itt a *Gran Turismo* terepen, az eszed az ban felvilágosít, hogy csak a *Top Gear* egy gy gébb utánérzéséről beszélhetünk, amivel talán ebéd előtti tíz percet elütheted.

Chris Bu

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	A hegyek zseniálisak, a sík részek unalmasak, a kocsik tűrhetőek	6
JÁTSZHATÓSÁG	Lehet élvezni, de csak ha nem figyelsz a vezetési program hiányosságaira	5
ÉLETTARTAM	Vannak kupák. Van egy csomó játékmód, és a nehézségi szintek beállítása jól sikerült	6

ÖSSZKÉP
Egy átlagos racer, ami sokat ígér, és ebből keveset teljesít az ütközés-érzékelés silányságának köszönhetően. A hegyek bejárása zseniális, a sík pályák inkább dühítőek.

5 A TÍZE

NA EZ AZ, AMIT ÚGY HÍVNAK: TISZTA IDŐPOCSÉKOLÁS...



Lucky Luke

KARTOTÉK

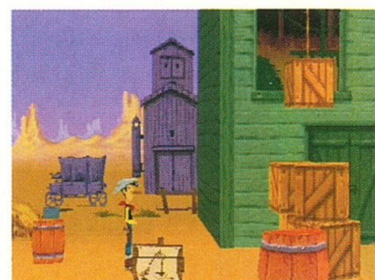
KIADÓ	Infogrames
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

Bár nálunk már nem annyira ismert, a *Lucky Luke* (itt Villám Will néven szerepelt) egy francia képregényen alapszik, amit René „Asterix" Goscinny rajzolt. Legnagyobbrészt egy hagyományos 2D scrollozós cuccról van szó, *Pandemonium*-szerű mű-3D-vel. A szereplők grafikája korrekt, és a helyszínek is visszaadják a képregény hangulatát, de egy játéknak ennél többet kéne tudnia...

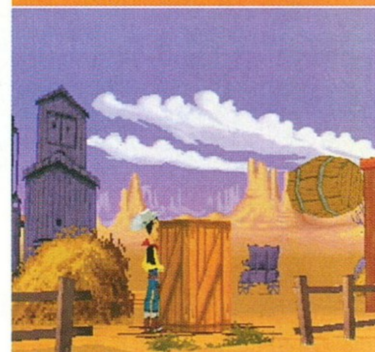
Mert amit kapsz, az egy rémálomszerű időutazás vissza a 16-bites konzolok világába, amikor a polcok még tömve voltak rajzfilm-licenc platformerekkel. Nem mintha bármelyik is megérte volna azt a pénzt, amit elkértek érte. A *Lucky Luke* esetében talán más a helyzet?

Nos, itt egy lista következik, amelyiknek minden pontja egy „nem"-mel ér fel. A lövedékek a lehető legkisebb képpontokból épülnek fel, úgyhogy legnagyobbrészt nem látod, hogy jönnek. Luke-on nem is látszik, hogy megsérült volna. Néha amikor kedve tartja, villogva eltűnik, csak a miheztartás végett... A legrosszabb az volt, amikor Luke sikeresen elkerült lovával egy bombát, de valahogy mégis képes volt meghalni; a legszerencsétlenebb 16-bites emlékeink keltek ki újra a sírból – poros, igazságtalan, béna ütközés-érzékeléssel.
Ugye nem kell ezekhez az időkhöz visszatérnünk? ■

Zy Nicholson



Vadiúj vadnyugat, ahogy eddig még soha sem láttad. Nem is nagyon akarod majd ezután sem...



PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Nagyrészt hangulatos, leginkább a játszhatóság rovására	6
JÁTSZHATÓSÁG	Menj. Fuss. Ugorj. Guggolj. Villogj. Halj meg igazságtalanul	2
ÉLETTARTAM	Komolyan el lehetsz keseredve, ha ezzel játszol...	1

■ ÖSSZKÉP
Még csak nem is egy jó kis retro-platformer, hanem egy rakás szerencsétlenség, dühítően gyenge játékmenettel. Ez után a lebőgés után Lucky Luke a PlayStation közelébe se jöjjön valami zseniális játék nélkül.

2 A TÍZBŐL

MIT IS MONDHATNÁNK. PÉLDÁUL ANNYIT, HOGY IDEGESÍTŐ...



Road Rash: Jailbreak

KARTOTÉK

KIADÓ	Electronic Arts
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől négyig

A *Road Rash* lényege – hogy megtámadhatod a többi versenyzőt – talán nem túl eredeti, de ez ugyanaz a rajzfilm-erőszak, amely a *Grand Theft Auto*-t sikerre vitte. Ez azonban kevés, ha nincs semmi mögötte. A *GTA*-ban változatos, kihívást jelentő játékmenet volt, míg az EA csupán a játék újdonság voltára épít.

A *Jailbreak* megpróbálja kibővíteni a *Road Rash* sorozat jellemzőit egy Történet (Story) mód hozzáadásával. Ez volna a címben is szereplő szökés a börtönből (Jailbreak), ahol a szerencsétlen mód elnevezett Spaz-t kell megszabadítanod a törvény vendégszeretetétől. Sajnos, az EA minden próbálkozása ellenére az egyszerű játékmenet az marad, ami volt – egyszerű.

A motorbicikli kezelése szintén borzalmasan leegyszerűsített, és teljességgel hiányzik belőle az az érzés, hogy egy kétkerekűt vezetsz. Az EA ezt a leírás elején már említett módon próbálta egyensúlyozni: a hátsó gombokkal ütéseket, rúgásokat, mindenféle támadásokat ereszthetsz el. Bár ez jól hangzik, mindenkit biztosíthatunk, hogy fárasztóan unalmas – ennek a legfőbb oka, hogy az ellenfelek MI-je gyakorlatilag nem létezik. A többjátékos módok talán elvonják erről a figyelmedet, de rettenetesen korlátozott a játékmenetük. Akárcsak az egész... ■

Chris Buxton





Még az újszerű kétjátékos oldalkocsi-mód (Sidecar) sem kecsegtet semmi jóval

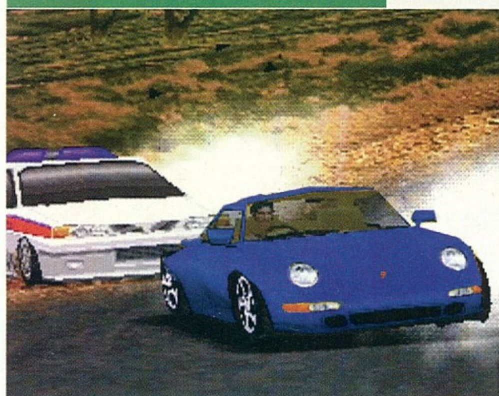
PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Csupasz pályák, felejthető motorok	5
JÁTSZHATÓSÁG	Finomításra szoruló kezelés és harc, nulla MI-vel párosítva	4
ÉLETTARTAM	Rengeteg játékmód, de nincs köztük sok különbség	4

■ ÖSSZKÉP
A *Road Rash* már igencsak öreges, mondhatnánk, hogy még az alapok is hiányoznak ahhoz, hogy tisztességes versenyjáték legyen belőle. A harc igencsak félkész, a versenyzés sem túl korrekt, az egész túlságosan le van egyszerűsítve ahhoz, hogy élvezetes lehessen.

4 A TÍZBŐL





Ha a zsernyákok a nyomodban is vannak, akkor sincs okod félni. Ez a kocsi úgy fordul, ahogy egy Trabant sosem fog







Szuper-szexi, akárcsak egy tangás bombanő



IGEN, EZ EGY AUTÓ, NEM PEDIG A *SCREAM 2* CSÁBOS SZEREPLŐNŐJE



Need For Speed: Porsche Challenge

„Ha elnézel egy kanyart verseny közben, annak meglesz a nyom

KARTOTÉK

KIADÓ	Electronic Arts
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	Május
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől négyig

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

GRAN TURISMO 2 (PSM 08 10/10)
Talán már magad is megtapasztaltad, ez a játék az autóverseny-rajongók Szent Grálja

Csodálkoztál, hogy rendes Porschék helyett miért kell mindenféle vacakot vezetned a *Gran Turismo 2*-ben? Megvan a tettes: Doctor P teljes kollekciójának licencét lefoglalták a *Need For Speed* részére. De mielőtt még elkezdenél káromló leveleket küldözgetni az EA főhadiszállására, először próbáld ki a programot. Érdemes!

Felesleges (érted?) mondani: az üldözésünkre eredő rendőrkocsi kivételével minden autó Porsche a játékban. A Teutonic tervezőasztalainak 50 éves termését vonultatja fel a program, az 1948-as 356-ostól a legújabb 911 Turbóig. Útközben találkozhatunk a 60-as évek első 911-esével, a méregdrága, négykerék-meghajtású 959-essel, valamint az 580 lovas, rövidfarú 917-essel. Mindösszesen 70 különböző Porcogó tempóját tesztelhetjük le, bár az embernek autómániásnak kell lennie ahhoz, hogy a 911-es néhány változatát megkülönböztesse egymástól.

Grafikai szempontból minden autót gyönyörűen modellez a játék. Átlátszóak az ablaküvegek, amelyeken át rápillanthatunk a műszerfalra, az ülésekre, és a volán mögött figyelő vezetőre. Természetesen a kabriók is lehúzott tetővel közlekednek (persze, ha nem esik az eső). A kerekek egy kicsit pixelesek, de ez megbocsátható.

A kezelhetőség szempontjából valószínűleg sikerült rátalálnunk a *Need For Speed: Porsche* Achilles-sarkára. A sebességet tökéletesen adja vissza a játék (például amikor egy 959-essel suhanunk a Japanese City (Japán Város) nevű pályán), viszont a kanyarodás nem a legjobb. Az autók nem sodródnak ki a gyors kanyarokban, és inkább amolyan *Ridge Racer*-stílusban hajtják végre a farolásokat is. Ha pedig 90 fokos kanyarokat akarunk bevenni (ame lyekből jó pár van a pályákon), a legtöbb, ami tehetünk, az imádkozás. Hamar rádöbbenhetünk, hogy a csúcsidőket csak akkor érhetjü el, ha fittyet hányunk a fékre és eszelősen nyomjuk a gázt még a legrázósabb helyeken i

Kétségbeesni azonban nincs semmi okunk, mert az EA remek munkát végzett annak érde kében, hogy a sorozat továbbfejlődhessen. A pályák például nagyon klasszul néznek ki. Hat alaphelyszín van: a francia Riviéra, a skót vidék a japán város/vidék kombó, a havas német hegységek, az amerikai kanyonok és a zárt ver senypálya. Ezen kívül, a pályák megnyitásával és bezárásával, a napszak és az időjárás variálá sával sokféle újabb pályát bontakoztathatunk ki. Ezek mindegyikében egyensúlyban vannak a trükkös utcarészletek és a határtalan vidéki szakaszok, így a felfedezésre (vagy inkább átrobogásra) váró helyszínek palettája még szélesebb.

Ami a legkafább az egészben, az a játék szerkezete. A fő menüben három különböző játékmódot választhatunk ki, ezek neve: Quick



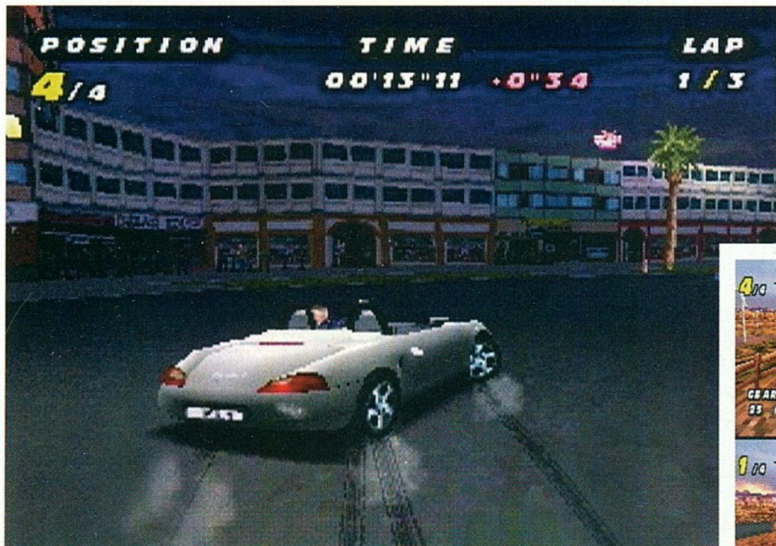
HOGY KELL...
A PORSCHÉKRÓL BESZÉLNI





Azok a régi szép napok... Amikor a bukócső nélküli kabriók vezetői még csak a Porsche remekbe szabott designjában bízhattak





A frázis, miszerint „úgy kanyarodik, mintha sínen menne" egy ehhez hasonló pillanatban született



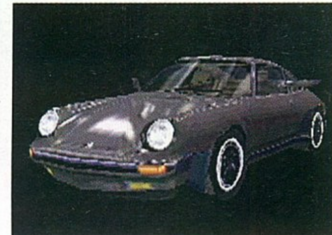




A történet a 358-assal kezdődött. Lassú, de remek az útfekvése. Csak leciccegi a modern Bogár-utánzatokat.



A 924 és a 944 a legvezetőbarátabb Porschék, amikben a nyolcvanas évek yuppie utánzatai még mindig kísértenek.



A legutóbbi 911 minden autóvezető álma, bár meg kell jegyeznünk, hogy a Porschékat nagyon sztárolják manapság.

rosszérián és a pénztárcádon..."

Races (Gyors Versenyek), Factory Driver (Gyári Sofőr) és Evolution (Evolúció). A Quick Races-ben amolyan *Need For Speed*-szerű stílusokban bizonyíthatjuk vezetői képességeinket. A Chase (Üldözés) stílusban egy rendőrkocsi szegődik a nyomunkba (azért a *Hot Pursuit* üldözése jobb volt), a Time Battle (Időcsata) nevű fura verzióban kiütésre megy a játék, a Capture Flag (Szerezd meg a zászlót) stílusban legtöbbször összevissza megyünk, amíg a mindentudó számgépes ellenfél felszedi az összes zászlót, a Race (Verseny) stílus pedig magáért beszél. Mindezeket persze a legjobb barátunk ellenében érdemes kipróbálni.

Ha a Factory Driver módot választjuk, a Porsche gyár tesztpilóta-jelöltjének a bőrébe bújunk. Itt az a cél, hogy a cég szupersofőrjévé váljunk, miután teljesítettük a 12 küldetést, amelyek között van szlalompálya és olyan megbízás is, amelyben egy 911-es kabriót kell az új tulajdonoshoz szállítanunk. Egy-két óra alatt el lehet végezni ezeket a feladatokat, s a munka megéri, hiszen ezzel elszabadíthatunk három jobbfajta Porschét, köztük a testhezálló GTI-t.

Az Evolution a legjobb játékmód a három közül. Ez amolyan mikrokozmikus *Gran Turismo*-verzió, amelyben pár ezer dollárból kell megvennünk az első Porschénkat. A versenyek és kupasorozatok megnyerésével egyre több pénzt kereshetünk, így még jobb Porschékat szerezhetünk be a garázsunk számára, vagy a létező verdákat tupírozhatjuk fel. A *Need For Speed* még egy lépéssel tovább megy a *Gran Turismo*-nál, mert benne össze is törhetjük a kocsinkat. Ha elnézel egy kanyart verseny közben, annak meglesz a nyoma a karosszérián (és a pénztárcádon, ha majd pótalkatrészeket szerzel be). Az Evolution módot – ügyesen – három korszakra osztották. Az ötvenes években kezdünk, persze az időszaknak megfelelő érzelgős gitárzene társaságában, majd a hetvenes évek disco-rockján át jutunk el a mába. Ahhoz, hogy a korok között lépkedhessünk, mindig végig kell mennünk az előző versenyein. Ezek nem olyan halálosan nehezek, és elég akár harmadikként is befutni, így várhatóan nem vesznek majd el heteket az életünkből.

A *Need For Speed: Porsche Challenge* azonban semmiképp sem nevezhető tökéletesnek. A lagymatag kezelési módszer nem igazán jön be, a négyautós versenyekben kevés az előzési lehetőség, míg a látszólag sokszínű játékopciók rövidéletűnek tűnnek.

Ezzel együtt is elmondhatjuk, hogy a *Need For Speed* játékok mindig izgalmasak, és ez alól a törvény alól a mostani darab sem kivétel. A lényeg az, hogy ha csak nem vagyunk tőzsdei csalók, másképp nem sok esélyünk lenne egy garázsnyi Porsche boldog tulajdonosának vallani magunkat. Vajon a Ferrari licenccel mi lehet? ■

Jonathan Davies

A Ferrari licenccel mi lehet? A választ Jonathan (a cikkben feltett) kérdésére e számban némi lapozgatással megtalálod...



PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Első osztályú, autók és pályák szempontjából is	9
JÁTSZHATÓSÁG	Gyors és izgalmas, a bizonytalankodó irányítás ellenére	8
ÉLETTARTAM	Sok opció, de mintha kissé elkapkodták volna őket	7

ÖSSZKÉP
Ha nem szereted a Porschékat, inkább gurulj odébb. A kezelés is eléggé arcade-jellegű. Viszont elmondhatjuk, hogy ügyesen használták fel egy jövedelmező licencet, amely mozgalmas és jó grafikájú játékot eredményezett.

8 A TÍZBŐL











A kamera körbefordul, hogy a legbrutálisabb mozdulatok még látványosabbak legyenek.

PRESS SELECT BUTTON TO RESTART. SCORE 18800 TIME 1'37"08 500 500X2

A hordók szétverése talán nem tűnik lélegzetelállítóan izgalmasnak, de valójában sokkal nehezebb, mint amilyennek látszik

ELŐSZÖR OTT VOLT A *TURBO*. AZTÁN JÖTT AZ *EX*. ÉS MOST? ÖÖÖ..., ITT AZ *EX2*...

Street Fighter EX 2 Plus

„Még mindig le lehet zavarni egy veszett ütésből és rúgásokból álló kombinációt"

KARTOTÉK

KIADÓ	Virgin
FEJLESZTŐ	Capcom
MEGJELENÉS	Április
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő



A 2D verekedős játékok között a Capcom a király. Annak ellenére, hogy már mindenki átállt a 3D-s játékokra, a *Street Fighter* sorozathoz érkező újabb és újabb erősítések kiérdemelték a tiszteletet a műfajon belül. Az *Alpha* még mindig a 2D-s stílus élharcosa, a legújabb *EX* azonban azt mutatja, hogy a Capcom próbál terjeszkedni a harmadik dimenzióba is.

A *Streeet Fighter* sorozat sikerének kulcsa mindig is a sebesség volt. A *Street Fighter Alpha* és a társai frenetikus bestiák, ahol a kombók egy szempillantásnyi idő alatt robbannak ki. Míg az *EX2* szerepelteti a 2D játékok több, mint 20 karakterét, a stílus sebesség-faktora sajnos nem az igazi. Sokkal kisebb kihívást jelent és nem is olyan élvezetes, leginkább csak az az erőfeszítés teszi elviselhetővé, hogy lenyűgözze a játékost.

Nem mintha az *EX2* egy észbontón lassú játék lenne, de a hatalmas ugrások és a záporozó ütések mintha kissé meg lennének fáradva. Még mindig el lehet érni, hogy az ütések és rúgások zuhatagából a sorozat védjegyeként ismertté vált kombók kerekedjenek ki, de a tempó hiánya miatt inkább a látványosság szerepe jut nekik. Nyilvánvalóan a részletesen kidolgozott poligon-karakterek okolhatók a lassulásokért, bár tagadhatatlan, hogy jóval tömörebb külsőt kölcsönöznek a játékhoz, mint ahogy az az eddigiekre jellemző volt.

Ha azonban egyszer hozzászoktál az öregesebb tempóhoz, elkezded felismerni a Capcom géniuszát. A játék hátterei egyszerűen döbbenetesek – eredetiség és részletesség szempontjából egyaránt. A Cape Canavaral-i étkezőasztalokon zajló küzdelem szinte észrevétlenül adja át a helyét a sivatagos vagy nagyvárosi környezetnek, míg maguk a harcosok szinte a végsőkig kidolgozottak. A legfontosabb, extra támadások, amelyek frenetikus ütés-rúgás kombinációkká állnak össze, szintén jól kivitelezettek, és a Capcom bonusz-menetek segítségével mutatja be őket a kezdőbb játékosoknak; itt szerepel például egy árnyék-harcos is, akit csak a speciális támadások egyikével lehet legyőzni.

Az *EX2* a bizonyíték arra, hogy a Capcom jó úton halad a 3D-sorozattal, de még nem tűnik befejezettnek. Élvezetes egy játék, de leginkább az elkövetkezendő darabok hírnökeként lehetne felfogni, amelyek várhatóan lenyűgözők lesznek. Egy harmadik *EX*-szel (ez már valószínűleg csak az új konzolon valósul meg) a sebességet újra a sorozat 2D-s részeinek megszokott szintjére lehetne emelni, és akkor a *Tekken 3* emberére akadna...

Steve Merrett

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Döbbenetesen jó hátterek, kidolgozott harcosok	8
JÁTSZHATÓSÁG	Hiányzik belőle a fergeteges tempó, de folyamatos és szórakoztató	7
ÉLETTARTAM	Rengeteg harcos, azonban kicsit túl könnyűre sikeredett	6

ÖSSZKÉP
Egy élvezetes verekedős játék, de a mára kialakult elvárásoknak csak részben felel meg. Az enyhén mackós tempó miatt nincs meg benne a 2D-s elődök frenetikus érzete; azonban a látvány nagyrészt mindenért kárpótol.

7 A TÍZBŐL

Egyéves előfizetés esetén, teljes verziós játékot küldünk ajándékba.



AKÁR 33%-KAL KEVESEBB

FIZESS elő a PlayStation Magazinra és a legfrissebb hírek, újdonságok hozzád jutnak el legelőször. Ráadásként, egyéves előfizetés esetén, megajándékozunk egy teljes verziós játékprogrammal.

TELEFON: 467-67-20
FAX: 457-11-23
E-MAIL: PSM@CMK.HU
POSTA: MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk

lőfizetőinknek ajánlott!

Régi és új előfizetőink
újságot mostantól
t küldeményként
pják.

A *PSM* ELŐFIZETÉSI DÍJA

Egy évre	15 990 Ft (1 szám 1 333 Ft
Fél évre	8 990 Ft (1 szám 1 498 Ft

KÍVÁNJ EGYET

CSODÁLATOS IDŐ VAN - SZÁGULDOZZ VELÜNK AZ UTAKON, ŰRHAJÓVAL, KOCSIVAL VAGY GÖRDESZKÁN, ÉS JÁRD BE A VILÁGOT LARÁVAL...

KÉRTE: KERTÉSZ ATTILA

HOGYAN... KÖNNYÍTHETÜNK LARÁN

TOMB RAIDER II

Szint átugrása (PAL verzió)
Játék közben végeztesd el Larával a következő dolgokat. (Megjegyzés: a lépkedéshez tartsd lenyomva az [R1]-et és nyomd a jelzett irány gombját, de forgásnál és ugrásnál engedd el az [R1]-et.) Az [L2]-vel gyújts meg egy fáklyát. Lép egyet előre, egyet hátra, engedd el az [R1]-et, és legalább háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután a ↑ + ⊡ megnyomásával ugorj egyet előre (már ha az alapbeállítású gombkiosztással játszol).

Szint átugrása (NTSC verzió)
Játék közben végeztesd el Larával a következő dolgokat. (Megjegyzés: az oldalra lépéshez tartsd lenyomva az [R2]-őt és nyomd a jelzett irány gombját, a járáshoz tartsd lenyomva az [R1]-et és nyomd a jelzett irány gombját, de forgásnál és ugrásnál engedd el az [R1]-et és az [R2]-t.) Lép egyet balra, egyet jobbra, egyet balra, menj egy lépést hátra és egyet előre, engedd el az [R1]-et, és legalább háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután ugorj egyet előre, és a levegőben fordulj meg a ↑ + ⊡, ◎ megnyomásával (már ha az alapbeállítású gombkiosztással játszol).

Az összes fegyver (PAL verzió)
Játék közben végeztesd el Larával a következő dolgokat. (Megjegyzés: a lépkedéshez tartsd lenyomva az [R1]-et és nyomd a jelzett irány gombját, de forgásnál és ugrásnál engedd el az [R1]-et.) Az [L2]-vel gyújts meg egy fáklyát. Lép egyet előre, egyet hátra, engedd el az [R1]-et, és legalább háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután a ↓ + ⊡ megnyomásával ugorj egyet hátra.

Az összes fegyver (NTSC verzió)
Játék közben végeztesd el Larával a következő dolgokat. (Megjegyzés: az oldalra lépéshez tartsd lenyomva az [R2]-őt és nyomd a jelzett irány gombját, a járáshoz tartsd lenyomva az [R1]-et és nyomd a jelzett irány gombját, de forgásnál és ugrásnál engedd el az [R1]-et és az [R2]-t.) Lép egyet balra, egyet jobbra, egyet balra, menj egy lépést hátra és egyet előre, engedd el az [R1]-et, és legalább háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután ugorj egyet hátra, és a levegőben fordulj meg a ↓ + ⊡, ◎ megnyomásával (már ha az alapbeállítású gombkiosztással játszol).

Kifogyhatatlan mennyiségű fáklya (A verzió)
Aktiváld a „szint átugrása" vagy az „összes fegyver" kód egyikét. Azután nyomd meg a △-et, hogy előhozd Lara fegyvereit, majd nyomd meg az [L2]-t. Meg fog jelenni egy fáklya, még akkor is, ha Lara cuccai közt (Inventory) nincs egy sem.

Kifogyhatatlan mennyiségű fáklya (B verzió)
Játék közben nyomd le négyszer az [L2]-t. Bár az „Inventory"-ban nem jelenik meg a fáklya, a △, [L2] lenyomásával bármikor használhatod a játék során.

Szétrobbanó Lara (PAL verzió)
Játék közben végeztesd el Larával a következő dolgokat. Lép egyet előre, egyet hátra, tartsd lenyomva az [R1]-et (lépkedés), és közben háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután a ↓ + ⊡ megnyomásával ugorj egyet hátra.

Szétrobbanó Lara (NTSC verzió)
Játék közben végeztesd el Larával a következő dolgokat. Lép egyet előre, egyet hátra, háromszor fordulj jobb felé teljesen körbe a tengelyed körül. Ezután ugorj egyet előre. Bumm!

Szétrobbanó Lara (verzió arra az esetre, ha az előző kettő nem működik)
Lépj egyet balra, egyet jobbra, egyet balra, egyet előre, egyet hátra, fordulj meg Larával háromszor a tengelye körül bármelyik irányban, ugorj egyet előre és a levegőben fordulj meg.

Bonusz hallgatnivaló
Tedd a lemezt egy asztali CD lejátszóba, és indítsd el a második „számot". Meghallgathatod a játék zenéjét és szövegeit.

Szabadulj meg az inastól!
Ez a trükk teljesen haszontalan, de milyen jó érzés! Ha idegesít az inas pofázmánya, bezárhatod a pincébe. Miután aktiváltad az ajtó kapcsolóját (valahol a bokros labirintus baloldali részén), gyorsan szaladj vissza a pincébe, mielőtt becsukódik az ajtó. Majd az ajtó újbóli kinyitásához belülről aktiváld a kapcsolót és csald a jóképű inast a pincébe. Ha már ott van, menj fel, aktiváld a kapcsolót, és abban a pillanatban egy gyors oldalra pattanással teremj a bezáródó ajtón kívül. ■

Sziasztok

VAKÁCIÓÓÓÓ! Ilyenkor aztán van ideje az embernek játszani. Legjobb persze a szabadlevegőn - a fűnyíró hosszabbítóját kölcsönvéve még a PlayStationötöket is kiköltöztethetitek a kertbe egy pehelysúlyú tévével együtt. De ha mindenképpen otthon kell kuksolnotok, legalább az ablakot nyissátok ki! Természetesen nyáron is várom leveleiteket a *PSM* magyarországi szerkesztőségébe (Computer Média Kiadói Kft. 1306 Budapest 35, Pf. 141.) vagy e-mailben (psm@cmk.hu). A levélre ne felejtsétek el ráírni:

Szigorúan Titkos!

PSM-tündér

KÉRTE: **SÁRI VIKTOR** TÉSRŐL

HOGYAN... SZEREZZÜK MEG A RAPIER OSZTÁLYT

WIPEOUT

Rapier osztály
A főmenüben jelöld ki a „One Player" (egy játékos) menüpontot. Tartsd lenyomva az R2 + L2+←+START+SELECT gombokat és nyomd le az ⊗-et az új opció kiválasztásához.

Turbó indulás
Amikor a lámpa sárgára vált, nyomd tövig a „gázpedált", és amikor a bemondó kimondja, hogy „One", tedd a piros kart hátulról a második sorba, és hagyd is ott.

Rejtett pálya
A főmenüben jelöld ki a „One Player" (egy játékos) menüpontot. Tartsd lenyomva az R1 + L1+→+START+○+□ gombokat és nyomd le az ⊗-et az új opció kiválasztásához. A pályalista végén választható lesz a „Firestar" pálya. ■

KÉRTE: **TEKSE GÁBOR** BUDAPESTRŐL ÉS **KELEMEN SÁNDOR** BÁTÁRÓL

HOGYAN... SZEREZZÜNK ÚJABB KOCSIKAT

GRAN TURISMO

Nagy felbontás
Szerezz nemzetközi A jogosítványt (International A License), azután a GT ligában nyerd meg mind a négy kupát, a GT Világkupát (GT World Cup) is beleértve. Ezek után a „Special events" menüben megjelenik a „GT Hi-Fi" menüpont. Ez jobb hanghatásokat, nagyobb felbontást, simábban futó képsorokat tesz lehetővé, viszont a háttér kevésbé lesz részletgazdag. Egyedül lehetsz a pályán (time trial), és a visszajátszást is ebben a módban nézheted végig.

Bonusz kocsik, pályák stb.
Mindegyik kocsival (A, B és C) menj végig mindegyik pályán, mindegyik nehézségi fokozaton (easy, normal, difficult). Ezek után tiéd lesz „arcade mode"-ban az összes bonusz cucc – 4 újabb pálya (Autumn Ring, Deep Forest, SSR5, Grand Valley Speedway), az összes kocsi (Toyota, Subaru, Dodge, TVR), bonusz befejező képsorok, és a nagy felbontás mód.

Chrysler Copperhead koncept kocsi
Szerezd meg az összes aranyérmet a B kategóriás vezetői vizsgán (B Class license), vagy fuss be elsőként az angol-amerikai bajnokságon.

Toyota TRD3000GT
Szerezd meg az összes aranyérmet az A kategóriás vezetői vizsgán (A Class license).

Nissan Nismo 400[R]
Szerezd meg az összes aranyérmet a nemzetközi A kategóriás vezetői vizsgán (International A Class license).

Rejtett FMV
Válaszd az „arcade mode"-ot, szerezd meg a bonusz pályákat, végezz elsőként mindegyik pályán bármelyik kocsival. Tedd meg ezt A, B és C kategóriában is, normál vagy annál nagyobb nehézségi fokon. Ezek után a „Bonus Items" menüben megjelenik a „Staff Video" opció. ■

TOP TIPP

DRIVER

Kérte:
Bajkó Balázs
Budapestről

Sérthetetlenség:
L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1

Immunitás:
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2

Hátsókerék meghajtás:
R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1

Mini kocsi:
R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2

„Gólyaláb":
L2, R2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1



TOP TIPP

Xena

Kérte: Király Balázs Szabadbattyánból

Sérthetetlenség:

a főmenüben nyomkodd végig: ↑, ↑, ↑, ◎, ◎, ↑, →, ←. Ha jól csináltad, a játék kis hanggal jelzi.

Teljes pajzs és támadás: a főmenüben nyomkodd végig: ◬, ◎, ◬, ◎, ◎, ↑, ↑, ↑. Ha jól csináltad, a játék kis hanggal jelzi.

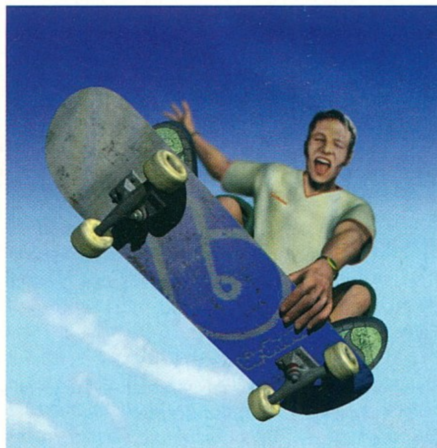
KÉRTE: KATONA PATRIK

HOGYAN... CSALHATNAK A DESZKÁSOK

TONY HAWK'S PRO SKATER

Csalás mód

Állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az L1-et és pötyögd be: ◎, →, ↑, ↓, ◎, →, ↑, ◎, ◬. Ha jól csináltad, a képernyő megrázkódik. Ezután elérhető lesz az összes szint, az FMV-k, Officer Dick és még sok minden más.



Szint kiválasztása

Állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az L1-et és pötyögd be: ◬, →, ↑, ◎, ◬, ←, ↑, ◎, ◬. Ha jól csináltad, a képernyő megrázkódik.

A speciál-kijelző mindig fullon

Állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az L1-et és pötyögd be: ⊗, ◬, ◎, ↓, ↑, →. Ha jól csináltad, a képernyő megrázkódik.

„Stats = 10"

Állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az L1-et és pötyögd be: ◎, ◬, ↑, ↓. Ha jól csináltad, a képernyő megrázkódik.

„Stats = 13"

Állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az L1-et és pötyögd be: ⊗, ◎(2), ◬, ↑, ↓. Ha jól csináltad, a képernyő megrázkódik.

Nagy fejű játékosok

Állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az L1-et és pötyögd be: ◎, ◎, ↑, ←(2). Ha jól csináltad, a képernyő megrázkódik. Szállj ki a játékból és kezdj egy újat – az összes szereplőnek nagy feje lesz.

Lassított felvétel

Állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az L1-et és pötyögd be: ◎, ←, ↑, ◎, ←. Ha jól csináltad, a képernyő megrázkódik.

Turbó mód

Állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az L1-et és pötyögd be: 2x[◎, ←, ↑, ◎, ←]. Ha jól csináltad, a képernyő megrázkódik.

Kezdés találomra kiválasztott helyen

Állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az L1-et és pötyögd be: ◎, ◎, ⊗, ↑, ↓. Ha jól csináltad, a képernyő megrázkódik.

Officer Dick

Gyűjtsd össze mind a 30 kazettát bármelyik szereplővel „career" módban, és Officer Dick is választhatóvá válik.

Private Carrera

Kezd játékot Officer Dickkel bármilyen módban, majd állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az L1-et és pötyögd be: ◬, ↑, ◬, ↑, ◎, ↑, ←, ◬. A képernyő ezúttal nem fog megrázkódni. Szállj ki a játékból, és menj a szereplő-kiválasztó menübe – Officer Dick helyén megtalálod Private Carrerát.

Befejező képsorok

Bármelyik szereplővel szerezd meg az aranyat mind a három versenyben, majd az ahhoz a szereplőhöz tartozó befejező mozi megtekintéséhez válaszd a „View Replay" menüpontot. Ha ezt Officer Dickkel hajtod végre, meglesheted a játék fejlesztőit, amint a jég hátán igyekeznek megélni. ■

KÉRTE: SZABÓ ATTILA

HOGYAN... JÁTSSZUNK NINJA MÓDBAN

METAL GEAR INTEGRAL

„Ninja Mode"-ban (amikor a nyitó képernyőn Ninja álarc nélkül látható) úgy játszhattok, ha végigjátsszátok a játékot a „Very Easy" kivételével bármilyen nehézségi fokon. Story Mode-ban szerezzétek meg a legjobb minősítést, nektek kell a legjobbnak lennetek. Ha ez sikerült, töltsétek be a „VR Training Disc"-et. (A legjobb minősítés eléréséhez a következő feltételeket kell teljesítenetek: kevesebb, mint 3 óra alatt játsszátok végig a játékot; 25 vagy annál kevesebb ellenséget öljetek meg; csak egy élelmiszeradagot (ration) használjatok fel, vagy annyit se; folytatások (continues) kizárva; az ellenségeitek maximum négyszer vehetnek észre titeket; a játék állását maximum 79-szer menthetitek el.) ■

KÉRTE: BALISANI CIYA

HOGYAN... JÁTSZHATUNK MÉG ÉS MÉG ÉS MÉG

RESIDENT EVIL 3

A §Resident Evil 3-ban sajnos nincsenek hagyományos értelemben vett kódok. De ha „HEAVY" módban végigjátszod a játékot, 3 különböző dolgot kaphatsz – ezek közül az egyik a „The Mercenaries Game" bónuszjáték, ahol minden megmentett ember után egy kis ajándék jár, a végén pedig pénz, amelyen fegyvereket vehetsz. A másik a „The Boutique Key" – egy kulcs, amely a játék elején található bár melletti butikot nyitja, ahol 5 különböző öltözéket kaphatsz attól függően, hogyan szerepelsz a játék során (Jill S.T.A.R.S. egyenruhája az első részből, rendőregyenruha, kimenőruha, biciklis felszerelés és Regina a §Dino Crisisből, ez utóbbi még a frizurádon is változtat). A harmadik pedig a „The Epilogues", amely a szereplőkről ad egy kis áttekintést. ■

PlayStation® ERŐVONAL

NFL BLITZ 2000

ERŐVONAL

Mit szólnál pár plusz játékoshoz?

Mark Turmel:	A névhez írd be T U R M E L
	A PIN kódhoz írd be 0 3 2 2
Sal Divita:	A névhez írd be S A L
	A PIN kódhoz írd be 0 2 0 1
Jason Skiles:	A névhez írd be J A S O N
	A PIN kódhoz írd be 3 1 4 1
Jennifer Hedrick:	A névhez írd be J E N I F R
	A PIN kódhoz írd be 3 3 3 3
Dan Thompson:	A névhez írd be D A N I E L
	A PIN kódhoz írd be 0 6 0 4
Jeff Johnson:	A névhez írd be J A P P L E
	A PIN kódhoz írd be 6 6 6 0
John Root:	A névhez írd be R O O T
	A PIN kódhoz írd be 6 0 0 0
Luis Mangubat:	A névhez írd be L U I S
	A PIN kódhoz írd be 3 3 3 3
Jim Gentile:	A névhez írd be G E N T I L
	A PIN kódhoz írd be 1 1 1 1
Brain:	A névhez írd be B R A I N
	A PIN kódhoz írd be 1 1 1 1
Dan Forden:	A névhez írd be F O R D E N
	A PIN kódhoz írd be 1 1 1 1
Skull:	A névhez írd be S K U L L
	A PIN kódhoz írd be 1 1 1 1
Demon Shinok:	A névhez írd be S H I N O K
	A PIN kódhoz írd be 8 3 3 7
Raiden:	A névhez írd be R A I D E N
	A PIN kódhoz írd be 3 6 9 1

Ha jól írtad be a nevet és a kódot, a kommentátor azt fogja mondani: „Lights out baby!"

VIRUS

ERŐVONAL

A szintek eléréséhez válaszd a főmenüben a „continue" (folytatás) opciót, majd onnan a „password"-öt (jelszó), és írd be a kiválasztott szint kódját. Miután beírtad a kódot nyomd meg az ✕-et.

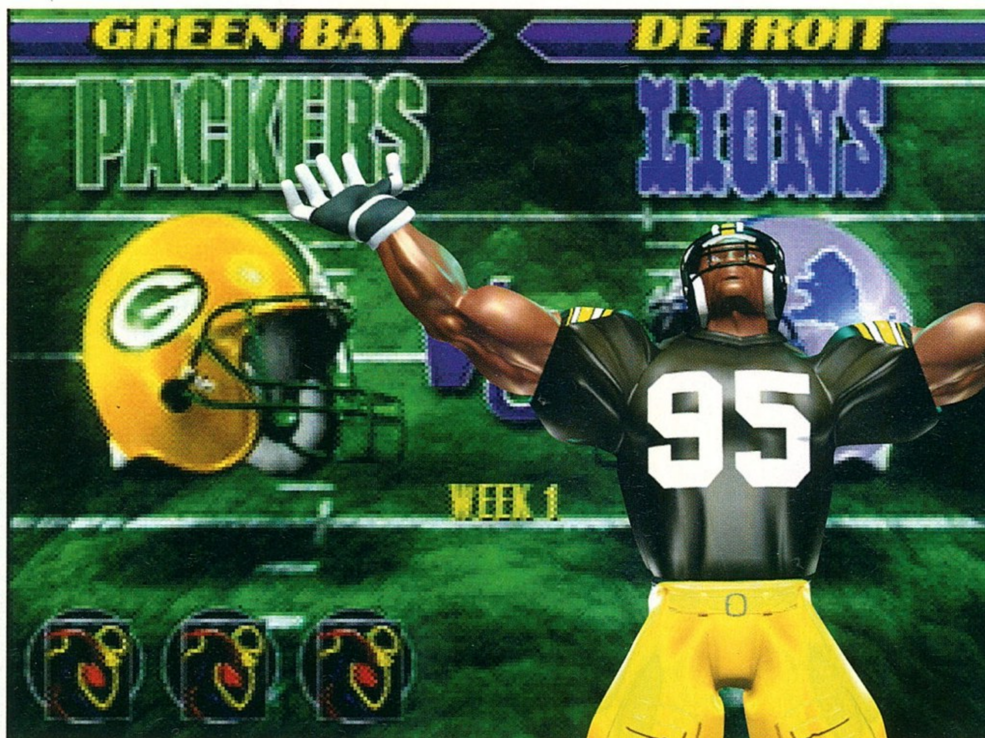


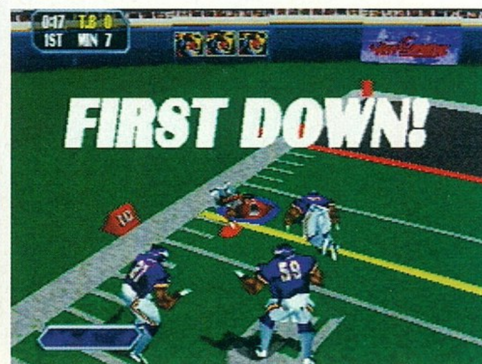
A második szint eléréséhez (the lobby), írd be a következő jelszót: △, ○, △, □, □, △, △, △
A harmadik szint eléréséhez (the water recycling area), írd be a következő jelszót: ✕, △, ✕, □, ✕, △,△, △
A negyedik szint eléréséhez (the hotel Nakomi), írd be a következő jelszót: ✕, ○, △, △, □, △, △, △
Az ötödik szint eléréséhez (the docks), írd be a következő jelszót: △, □, □, ○, △, △, △, △
A hatodik szint eléréséhez (the boat), írd be a következő jelszót: ✕, ○, ✕, □, ○, △, △, △
A hetedik szint eléréséhez (the lab), írd be a következő jelszót: ○, □, ○, ✕, △, △, △, △

TIME CRISIS

ERŐVONAL

Ahhoz, hogy a játék során eljuthass az általad kedvelt helyekre, különböző feltételeket kell teljesítened.









Az előcsarnokból: innen eljuthatsz a bálterembe vagy az áruházba. Ha 25 vagy annál több másodperced marad a szint teljesítése után, akkor a bálterembe jutsz, egyébként pedig az áruházba.

Az áruházból: innen a fegyvergyárba juthatsz vagy a parkolóba. Miután a szemétledobón átjutottál, lődd szét a daruirányító-torony üvegét – fel fog robbanni, a daru lezuhan, és lyukat üt a talajon. Ez a járat a fegyvergyárba vezet. Ha nem lövöd szét az irányító-központot, akkor a parkoló lesz a következő helyszín.

A bálteremből: innen az uszodába mehetsz tovább vagy a fegyvergyárba – attól függően, hogy milyen gyorsan semmisíted meg a robotot a szint végén. Ha kevesebb, mint 10 másodperced marad, a fegyvergyárba jutsz. Ha viszont több mint 10 másodperced marad, a következő állomás az uszoda lesz.



A fegyvergyárból: innen a hallba juthatsz vagy a parkolóba – hogy hová, az a szint végén található három hatalmas hengernél dől el. Ha elpusztítod a hengereket, a parkolóba jutsz, ha nem, akkor a hallba.

Az uszodából: innen vagy a helikopter leszállópályára mehetsz tovább vagy a hallba. A szint vége felé – miután felmásztál a létrán és elbújtál a géppuskatűz elől – 4 narancssárga ruhás ember próbál elmenekülni előled egy baloldali folyosón. Ha nem ölöd meg őket, a hallba jutsz. Ha viszont nagy részüket kinyírod, a helikopter leszállópályára mehetsz.

A parkolóból: Ha ki akarod nyírni a főnököt, folyamatosan lőnöd kell a vezetőfülke ablakát. Miután az megsemmisült, Kantaris megpróbál elütni téged – annyiszor kell eltalálnod a kocsit, ahányszor csak lehet, hogy végül nekiütközzön egy oszlopnak, különben elmenekül a helyszínről.



A hallból: a robot megsemmisítéséhez a középső lámpáira kell céloznod. Ahhoz, hogy kinyírhasd Kantarist, előbb a robotot kell elpusztítanod, amilyen gyorsan csak lehet – meg fog fordulni és betöri az ablakot, Kantarist is megölve ezzel. Ha lassú vagy, a nő elmenekül.

A helikopter leszállópályáról: Addig kell folyamatosan lőnöd a repülőt, amíg fel nem robban. Kantaris egy másik gépbe fog átszállni. Legalább három tárat kell belelőnöd ahhoz, hogy az is felrobbanjon, és Kantaris meghaljon. Ha nem vagy elég gyors és ügyes, elmenekül a nő.

WCW NITRO

ERŐVONAL

A §WCW Nitroban csak időzítés kérdése, hogy valaki jó wrestler, vagy nagyszerű. Támadáskor villámgyorsnak kell lenned, hogy befejezhesd az akciót, mielőtt az ellenfeled megtámad. Általában az éppen felkelő játékos helyzeti előnyben van az állóval szemben. A játékosok közötti távolság is rendkívül fontos. Ha túl messze vagy, nem tudod befejezni a támadást, mielőtt az ellenfeled ellentámadásba lendülne. A távolság megbecsléséhez használd a sima ütést vagy rúgást, és azután a megfelelő pillanatban indítsd el az összetettebb támadómozdulatokat. Ha vesztésre állsz, és elkelne egy kis segítség, nyomd meg a SELECT gombot. Egy másik wrestler fog a segítségedre sietni, amíg te visszanyered egészségedet.

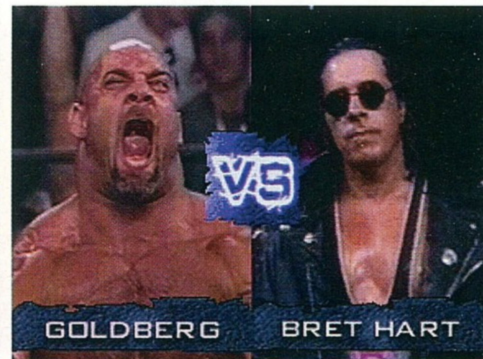
Vannak a játékban rejtett ringek is: menj az „Options" menübe és gyorsan nyomkodd végig: R1, R2, R1, R2 és azután SELECT. Ezután ahányszor megnyomod a SELECT gombot, a ring meg fog változni. A disco-ring egyszerűen leírhatatlan!

Dagadó fejű játékosok: menj a „Select Mode" menübe és gyorsan nyomd meg hétszer az L1-et, majd egyszerre az L2 és a SELECT gombokat. Ebben a játékmódban az ellenfeleid feje minden támadásod után kicsit nagyobbra dagad.

Nagy fejű játékosok: menj a „Select Mode" menübe és gyorsan nyomd meg hétszer az R1-et, majd egyszerre az R2 és a SELECT gombokat. Ebben a játékmódban a játékosok feje óriási lesz.

Nagy fejű, kezű és lábú játékosok: menj a „Select Mode" menübe és gyorsan nyomd meg hétszer az R2-t, majd egyszerre az R1 és a SELECT gombokat. Ebben a játékmódban a játékosoknak hatalmas feje, keze és lába lesz. ■



MÚLT HÓNAPBAN ELKEZDTÜK BOLYONGÁSUNKAT RACCOON CITY ZOMBIKTÓL HEMZSEGŐ UTCÁIN. HŐSEINK, A NEMESIS ÁLTAL ÜLDÖZÖTT JILL ÉS CARLOS KALANDJAI MOSTANI SZÁMUNBAN FOLYTATÓDNAK

HIVATALOS MEGOLDÁS

Resident Evil 3: Nemesis [második rész]







7 – ÚJRA A KABINBAN

A kabin hátuljánál applikáld a keverék olajat és a gyutacsot a vezérlőpultra, majd nézd meg a filmbejátszást, ahol Carlos jelenik meg, s végy magadhoz némi zöldséget. Mindjárt itt a Nemesis.

Az előző kocsiban küzdj meg a förmedvénnyel, üsd egész addig, amíg meg nem padlózik. Ekkor Mikhail is belép a képbe, beveti a gránátját – emiatt a vonat is ellenőrizhetetlenné válik. Két lehetőséged van: vagy kiugrasz az ablakon, vagy meghúzod a féket.

ELSŐ LEHETŐSÉG – UGORJ KI AZ ABLAKON

Ugorj ki az ablakon, és minden elsötétül. Amikor felébredsz, vedd fel az összes cuccot és mentsd el a játékot, [7-1] de hagyj üresen néhány helyet az eszköztáradban. Menj a hálószobába, s kapd fel a T óra [7-2] kulcsát a széfből. Menj vissza abba a helyiségbe, ahol mentettél; itt Carlosz-szal találkozol. Keresd meg az itt leledző kincseket és észreveszed, hogy a zöld ajtó zárva van. A másik ajtón áthaladva rátalálsz az óratorony főtermére. Az íróasztalról csend el az óratorony térképét, aztán vedd el a gránátvetőt a holttest mellől, s hallgasd meg lépcsők melletti két wurlitzert.

Az udvaron pakolj fel a gyógynövényekből, s figyeld meg a számlapot is. A következő célod az, hogy tizenkettőt üssön az óra, így megérkezik a mentésedre érkező helikopter. A főteremben menj át a nyugati ajtón és az ebédlőn, amíg el nem éred a zongoraszobát. A déli ajtón át menj ki innen, be a kápolnába, amely egyúttal mentési helyszínként is szolgál. Most menj az oltárhoz, vedd fel a T óra létrakulcsát, majd térj vissza a főterembe.

MÁSODIK LEHETŐSÉG – HÚZD MEG A VÉSZFÉKET

Ha meghúzod a vészféket, a vonat átzúz néhány kocsin, majd megáll az óratorony udvarán. Szedd fel a zöld és kék növényeket, aztán – mivel a főbejárat zárva van – menj be a nyugati ajtón. Ez itt a zongoraszoba – menj ki a bal oldali ajtón, be a kápolnába. Vedd fel az összes puskaport, s mindenképp vidd magaddal az oldalt heverő T-órakulcsot.

Most menj vissza a zongoraszobába és az északi ajtónál használd a T-órakulcsot. A filmbejátszás után tedd magadévá a muníciót, aztán a dupla ajtón menj át a főterembe. Vedd el a gránátvetőt és a használati utasítást a halott zsoldostól, aztán tedd el az óratorony térképét is, amelyet az asztalon találsz. Hallgasd meg a wurlitzereket kétoldalt és a keleti ajtón át menj be a könyvtárba. Itt zárva találod a zöld ajtót, így menj ki a másik ajtónál. Menj tovább a hálószobába, vedd fel a T-órakulcsot és térj vissza a főterembe.



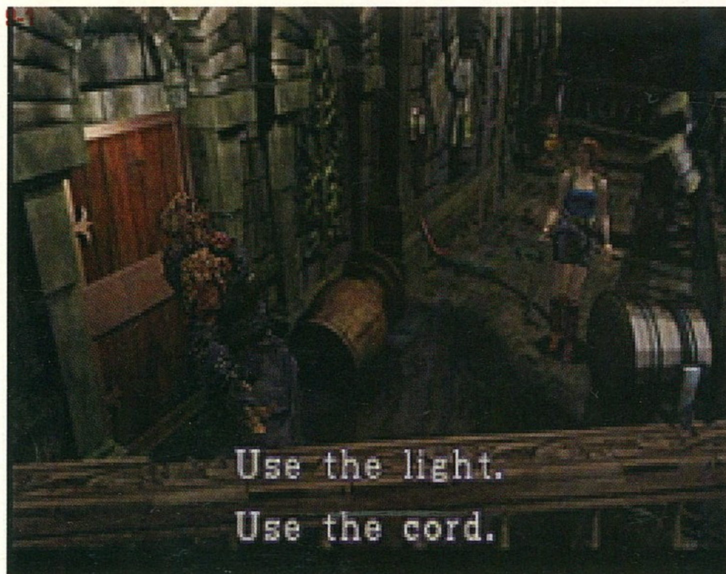
8 – A FŐTEREM

Akármelyik megoldás mellett is döntöttél, most két T-órakulcsot kell birtokolnod. A teremben menj fel a főlépcsőkön [8-1] és a túlsó oldalon lévő ajtón menj ki. Most kint vagy az erkélyen. Nézd meg alaposan a zöld dísztáblát, majd a T-órakulcs bevetése után egy létra ereszkedik le. Mássz fel ezen, menj be a szobába és indítsd el a wurlitzert [8-2].

NAGYON figyelj oda a dallamra. Figyeld meg, hogyan oszlik hat részre. Mindegyik kapcsoló le-, vagy felviszi az adott rész hangszínét. Próbáld ki mindegyiket magas és mély hangon, s rájössz, hogy melyikek illenek az eredeti melódiába. A megoldás minden alkalommal más, ezért jól oda kell figyelned a zenére.

Vedd fel a Chronos kulcsot, kombináld össze a T-órakulccsal, így most egy új fajta Chronos kulcsod lesz, amellyel ▸


8-2











annyi időt megtakaríthatsz, mint a Zöld Ajtó kulcsával. Menj vissza, le a lépcsőn, majd át az ajtón.

9 – AZ ÓRA

Ezúttal újabb döntés vár rád a Nemesissel kapcsolatban... [9-1] Ha a gyújtót használod, elvakítod a szörnyet, így Jill le tudja vadászni. Haladj át az ajtón, s a zöld ajtón át menj be a könyvtárba [9-2]. A másik eshetőség az, hogy a villanyvezetékkel pörköld meg a rusnyaságot, mielőtt bemennél a zöld ajtón. A Nemesis még mindig követ majd, így a Chronos kulcs segítségével nyomulj át abba a szobába, ahol az óra és a golyók vannak.

A cél itt az, hogy a középső óra tizenkettőt üssön. [9-3] Mindhárom golyónak megvan a maga értéke, így a kristálygolyóé egy óra, az obszidiángolyóé két óra, míg a borostyángömbé három óra. A három óra különböző dolgot csinál ezeknek az értékeknek a nyomán: a bal oldali óra levonja az értéket, a középső hozzáadja, a jobb kéz felőli pedig megduplázza azt.

Mivel a középső óra kezdőideje minden alkalommal különbözik, nincs tuti megoldás, de a következőkben leírunk egy hasznos példát. A kezdőidő öt. A legjobban úgy oldhatjuk meg ezt a helyzetet, ha a kristálygolyót a bal oldali órára tesszük, így négy óra lesz az idő, majd az obszidiángolyónak kell a középső órára kerülnie (így lesz hat óra), aztán a borostyángolyót a jobb oldali órára helyezve már ki is jön a tizenkét óra.

Az aranyszínű szerkezetet kombináld az ezüstszínűvel, így létrejön a Chronos szerkezet. Most mássz fel a létrán az óratoronyban. A Chronos szerkó és az óra használatával elérheted, hogy az óra harangozni kezdjen. [9-4] Sajnos már megint itt lábatlankodik a Nemesis, sőt, le is lövi a mentésünkre érkező helikoptert és Jillt megfertőzi egy vírussal.

A szörny most egy bizonyos távolságból már ránk is veszélyes, ha beveti a csápját. Az összes gránátvető-muníciódat ereszd bele, amíg csak bele nem tántorog a tűzbe. A filmbejátszás után Carlos bőrébe bújsz, s meg kell találnod a Jill állapotát javító vakcinát. [9-5]

10 – A KÓRHÁZ

Menj abba a szobába, ahol a három óra van. Ha eltolod az útból a masszív harangot, egy újabb ajtót fedezel fel. [10-1] Menj be ezen és öld meg a benti zombikat, aztán menj balra, egyenesen be a kórházba. Menj egy kicsit előre és vizsgáld meg a testet. Öld meg a vadászokat, kapd fel a zöldséget, és a jobb oldali ajtón át menj be a mentési szobába, majd lépj át a következő ajtón. Szedd fel a muníciót, a kék növényt, a kórháztérképet és a magnetofont.

Menj át a villogó fényhez, nyomd meg azt, majd használd a magnót. Ez kinyitja a lift felé vezető ajtót. Menj be és menj le a B3-hoz.

B3

Fuss le az alagúton, át az ajtón a végén, majd be a meglepő filmbejátszásba... Ha vége a jelenetnek, szedd ki a muníciót a szekrényből, aztán menj be a következő ajtón. Vedd fel a középaljzatot, aztán fuss körbe, és kapcsold át az áram kapcsolóját a vörös fénynél, így leereszted a vizet a tankból. [10-2] A mellette lévő géppel együtt használd a középaljzatot, s próbálkozz meg a rejtvénnyel. [10-3]

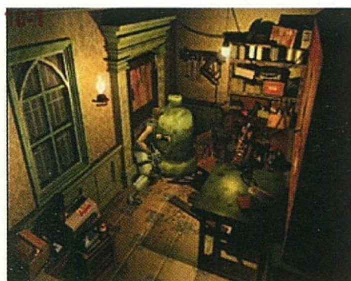
Itt az a célod, hogy a két villogó fényű oszlopot egy szintbe hozd. A felső három kar a jobb oldali oszlopot emeli, az alsó kettő pedig a bal kéz felőlit. A felső sorban csak az első és a harmadik kar állását változtasd meg, az alsóban pedig a másodikét.

Vedd magadhoz a frissen létrehozott Vakcinát (Vaccine Medium), majd próbálj meg felszívódni. A varangy-vadászok ekkor elszabadulnak. Fuss, így lesz majd időd megfordulni, és rájuk lőni a puskáddal. Most spuri a lifthez, és menj fel a 4F szintre.

4F

Szaladj körbe a hátsó szobában, vedd el

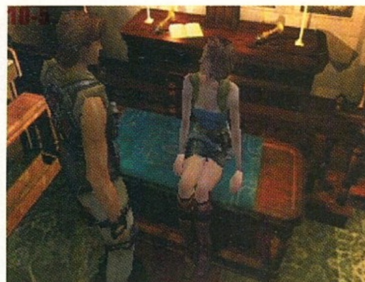


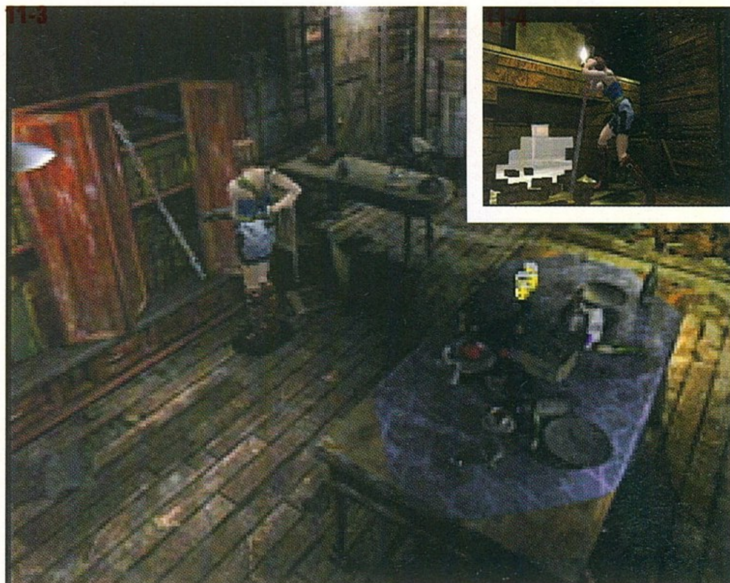
















a betegszoba kulcsát és a D fotót, aztán menj ki újra, le azon a kétajtós járaton, amelyet eddig figyelmen kívül hagytál. Menj be az első ajtón, s figyelmesen nézz körül, hogy merre van a négyfiókos szekrény. A szoba egyik sarkában lelsz rá. Kifelé motozd meg a halott doktort, így megszerzed a 3-számjegyű jelszót, ezután a szekrényt told a következő szoba ellentétes oldalához. [10-4] Ha ezt tetted, a festmény a falról leesik, s meglátsz egy eleddig rejtett széfet.

Üsd be a kódot, amelyet a dokinál találtál, és vedd fel a vakcinát. Ezt a kék vakcinát keverd el a vörössel, s megkapod az igazi ellenszert. Most már csak vissza kell jutnod Jillhez.

11 – A PARK

Mentsd el a játékot és ugrasd addig az eszköztáradat, amíg a zárfeszítő és pár üres hely van előtted. Menj vissza a nagy harang mellett, az udvaron kívül, ott, ahol a kórház felé menet a Nemesis üldözött. Menj be az ajtón, majd kapd fel a muníciót és a parkkulcsot. [11-1] a fő cél most az, hogy bejuss a holtak gyárába. Menj ki a mentési szobából, aztán fordulj balra, s menj fel a lépcsőn. A parkkulcs segítségével menj át a fő parkba. [11-2]

Indulj el a bal kéz felőli járaton, le a lépcsőn az állványokhoz, majd a végén át az ajtón. Nézz körül, és a vörös hordót szétlőve öld meg az egyik vadászt. Kobozd el a parkkulcsot és az írásos utasítást a hullától, majd menj vissza a fő parkba, át a jobb oldali járat ajtaján. Menj át a pallón is, és olvasd el a posztert, hogy meg tudd majd oldani a következő rejtvényt.

Nézd meg a kódot az utolsó falon. Ezen két fekete fogaskerék van két fehér felett. Jegyezd meg, amit látsz, később még ugyanis hasznát veszed majd. Most menj fel a vezérlőpulthoz, és vedd igénybe ezt. A fogaskerekek mindig úgy kezdődnek, hogy két fehér fogaskerék van két fekete felett. Csak hat lépésed van, hogy helyesen változtasd meg az állásukat.

Első lépés – fekete fogaskerék fel
Második lépés –fehér fogaskerék le
Harmadik lépés – fekete fogaskerék fel
Negyedik lépés – fehér fogaskerék le
Ötödik lépés – fekete fogaskerék keresztbe
Hatodik lépés – fekete fogaskerék keresztbe

Most nyomd meg a Start gombot, s a víz lezúdul. Menj le a tátongó alagúton, és fuss végig, át a vízen. Ugorj fel bal kéz felőli peremre és mássz fel a létrán a temetőbe. Indulj el az alsó ösvényen, használd a parkkulcsot, és menj be az ajtón. Vedd fel a vascsövet, [11-3], majd menj be a mentési szobába a következő ajtónál és zsonglőrködj kicsit az eszköztáraddal. Hagyd el a zárfeszítőt, nézd meg, hogy nálad van-e a gyújtó, s a tűznél használd majd ezt. A vascső segítségével verd le a téglákat, s egy titkos szobát [11-4] találsz egy parkkulccsal, [11-5] és a felügyelő jelentésével. Próbálj meg elmenni innen és egy újabb filmbejátszásban találod magad.

Hátrálj ki, s a temetőben a sírásóval kell megküzdened. [11-6] Mentsd el a játékállást, szedd fel a lehető legtöbb egészséget, majd próbáld meg becsalni a szörnyet a vízbe, ahol jó esélye van a lesülésre. Ha már kipurcant, egy fémrostély ereszkedik le, amely felfedi a kijáratot. Menj fel ide, ugorj le a peremről, menj balra, majd fel a létrán. Menj vissza a fő parkba, majd haladj végig az ösvényen az állványok felett, egészen a becsukott kapuig. A parkkulccsal nyisd ki ezt, aztán menj fel a lépcsőn, itt még egy Nemesis-randevú vár rád.

12 – A HOLTAK GYÁRA

Két lehetőség közül választhatsz, amelyek meghatározzák, hogy miként fejezed majd be a játékot. Az egyik eshetőség az, hogy letolod a Nemesist a hídról, s körbefutsz a távolabbi, jobb oldali ajtóhoz, ahol egy filmbejátszás vár rád.

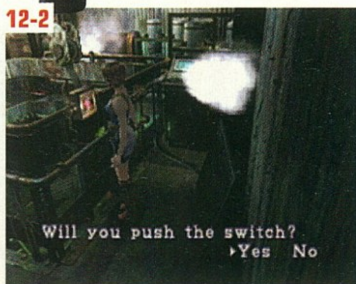
A másik választásod az, hogy leugrasz a hídról, egyenesen bele a szennycsatornába. Ha ugrasz, mássz vissza a peremre, menj be a mentési szobába, majd a vízvizsgáló laborba a lentiekbe részletezett módon.

Szedd fel az összes cuccot a mentési szobából, beleértve a fakultás kulcsát is. fegyverkezz fel minél hatékonyabb munícióval. [12-1] Ha alaposabban megnézd a kulcsot, rájöhetsz, hogy ez több holmi fémdarabnál... Menj ki a másik ajtón, be a gőztermelő helyiségbe. [12-2] ahhoz, hogy megoldd ezt a rejtvényt, a megfelelő sorrendben kell megnyomnod a gőz kapcsolóit, s csak ezután férhetsz hozzá a vezérlőpulthoz. Vegyük úgy, hogy a három kapcsoló a ►






12-1


12-2



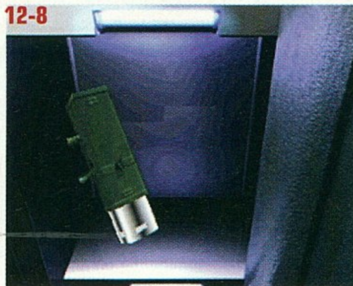








12-8

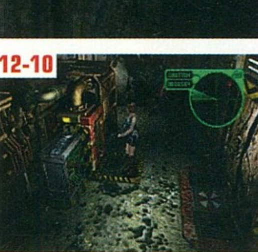


12-9





12-10





jobb oldali járaton A, B és C, a bal kéz felőliben lévő kettő pedig D és E. Nyomd meg őket a következő sorrendben: A, B, C, A, D, E, A, B és C.

Menj vissza a mentési szobába, majd kint a másik oldalon használd a létesítmény kulcsát a szemben lévő ajtóhoz, majd kapd le a térképet a falról. Öld meg a zombikat, és vedd el a rendszerlemezt, aztán pedig liftezz az első emeletre. [12-3]

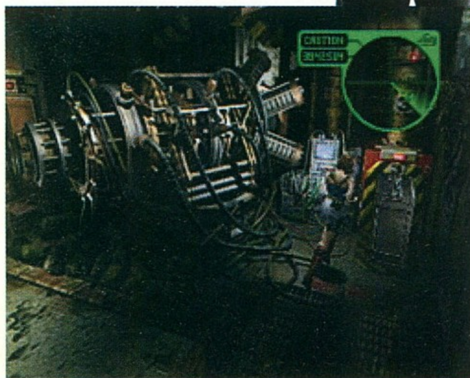
ELSŐ EMELET

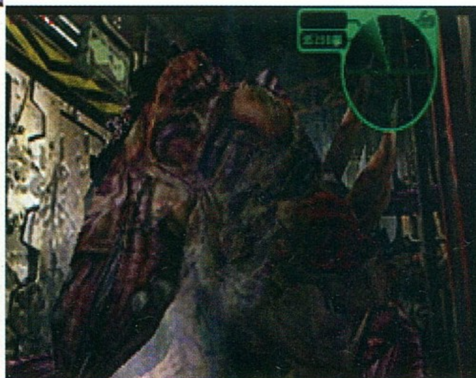
Amint kilépsz a liftből, megtámad egy Drain Demos, így kénytelen vagy őt lepuffantani. Fuss le a lépcsőn, kapd fel a muníciót, [12-4] majd menj be az ajtón a szennycsatornához. Menj emellett, a végén pedig haladj át az ajtón. Mentsd el a játékállást, vizsgáld meg a kék fényt, szerezd meg a vízmintát, majd menj ki az ajtón, aztán le a lépcsőn. A távolabbi gépben [12-5] használd a vízmintát, s előkerül egy nehéz rejtvény. [12-6]

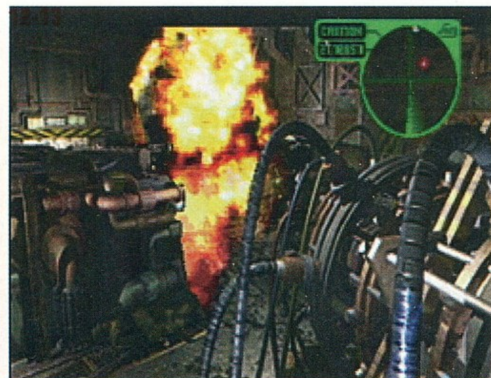
Itt úgy kell mozgatnod a három rudat (A, B és C), hogy ha összeadod őket, pontosan a mintarúd hosszát adják. Ez minden egyes alkalommal más, így a legjobb tipp, amit adhatunk, az, hogy B-vel kezdd a bíbelődést – ebben van a legnagyobb rés ugyanis. Ha megoldottad a dolgot, a létesítménykulccsal működtesd a jobb kéz felőli gépet. Ez lehetővé teszi majd, hogy megszerezd a rakétavetőt. Menj vissza az előző szintre, és azt látod majd, hogy egy eddig csukott ajtó most már nyitva van. Fuss be, s jön is a következő filmbejátszás.

Fuss előre, a gépbe tedd be a rendszerlemezt, s megjelenik a Nemesis. [12-7] Jókora sérülést okozhatsz neki, ha belelősz falon lévő gőzvezetékekbe, majd a Magnummal veszed kezelésbe. Amikor megdöglött, találsz egy belépőkártyát, amely valakinek a zsebéből esett ki. Vedd fel, dugd be a blokkolóba, aztán menj vissza a gőztermelő helyiségbe és a kártya segítségével liftezz egyet. A létesítmény kulcsával nyisd ki a szekrényt, s vedd magadhoz a rakétavetőt. [12-8] Most menj vissza, körülbelül oda, ahol bementél a gyárba, és ezúttal a redőnynél használd a kártyát. Menj be az ajtón, s újfent egy filmbejátszást nézhetsz végig.

Menj le a létrán, s vészhelyzetben találod magad – csak perceid vannak a rakéták becsapódásáig. [12-9] Szedd össze magad egészségi és fegyverkezési szempontból, készülj fel a végső leszámolásra. Menj át a hátul található ajtón, ahol egy masszív karópuskát találsz három akkumulátorral. [12-10] Nyomd be az első energiaforrást, s a Nemesis már itt is van, teljes életnagyságban és vérszomjasan. Nyomd be a második elemet is és aktiváld a fegyvert. [12-11] Körülbelül 15 másodperc alatt töltődik fel a harcieszköz két lövésre, így ezt az időt hasznos a Nemesis lővonalba csalásával tölteni. [12-12] Ha ezt háromnégyszer eljátszod, s persze saját fegyvereidet is beveted közben, jobblétre szenderül a szörnyeteg. [12-13] Amikor kipurcant, próbálj meg kimenni a frissen kinyílt ajtón, s újra csak életre kel a főgonosz. Itt az idő a végső döntésre – rálősz a Magnummal, vagy kilépsz az ajtón? A döntés csak a te kezedben van...







NA GYERÜNK, FIAIM...

PREMIER MANAGER 2000

EZ A FUTBALL-MENEDZSERES DOLOG – EGY JÁTÉK, KÉT FÉLIDŐVEL. VAN, AKINEK EZ NEM TETSZIK?

Ismételd utánunk a következő mondatokat: mi mindig a jövőbe tekintünk; a fiúk 110%-osan teljesítettek; nem, semmiféle vastag borítékot nem fogadtam el az újonnan felvett féllábú tartalékos kapus menedzserétől. Megvan? Nagyszerű: félúton vagy afelé, hogy igazi futballcsapat-menedzserré válj... Mindezek ellenére, ahhoz, hogy ennek az exkluzív klubnak a tagja lehess, több kell, mint egy lexikonnyi klisé, egy csomó arany, és a metaforák összekeverésének képessége a meccsek utáni interjúk alkalmával. Nem árt például, ha tudsz is valamit a játékról.

Mikor a *Player Manager 2000*-rel játszol, figyelmet kell szentelned eme csodálatos játék minden kis részletének, úgy, ahogy azt mondjuk Brazíliában megteszik, kis magyar hazánkban már kevésbé. Könnyű azt mondani, miközben az esti meccset nézed a TV-ben, hogy te sokkal jobban csinálnád – valójában ez az egész nem olyan könnyű, mint amilyennek látszik.

Legelőször is primadonnáidat egy hatékony futballcsapattá kell gyúrnod. Nem működik, hogyha csak támadni akarsz, és veszel tizenegy David Ginola-t. A csapatod ugyan ügyes lenne, de ki végezné el a piszkos melót a középpályán és a védelem soraiban? Emellett az egész stadion tele lenne üres samponos flakonokkal. Annak ellenére, amit magáról mond, nem éri meg.

Hasonlóképpen annak sincs sok értelme, hogy felvásárold a világ összes Roy Keane-jét, David Batty-jét, és Tony Adams-ét, hogy "kiijeszd" a bajnokságból a többi csapatot sajátságos, favágójellegű Piszkos Tizenkettőddel (Lee Bowyer tökéletesen megteszi cserének). Igen, valószínűleg lenyűgöző módon gázolnák le az ellenfeleket, de a végén ez a vidám, ámde annál közveszélyesebb őrültekből álló gárda annyi bírságot gyűjtene össze, hogy a még a kocsidat is kitiltanák a Futballszövetség parkolójából. Emellett meg marha nehéz megnyerni egy meccset, ha már csak kilenc embered van a pályán...

Mindezekből tehát az következik, hogy egyensúlyra van szükség, és ezt neked kell megtalálnod. Egypár keményfejű neandervölgyi a középpályán nem árt, és jól jön egy kis tehetség elöl és a két oldalon is, köszönöm szépen. A formációról is neked kell döntened. A 4-4-2 ugyan legalább olyan tradicionálisan angol, mint a hidegvér és a gyarmatosítás szokása, de neked vajon bejön-e? Lehet, hogy egy komolyabb csapat ellen való játék esetében mindenkit hátrahúzol a védelembe – végül is a biztonság az első. Vagy lehet, hogy úgy döntesz, hogy a Bradford City bevezeti az új, huszonegyedik századi futballt, ahol a játékosok szabadon és könnyedén változtatják a pozíciójukat. Légy olyan kísérletező, amennyire csak akarsz. Lehet, hogy fel fog merülni benned a sanda gyanú, hogy Lee Dixon igazi formája az, hogy a fő csatár mögötti szabad helyen rohangászik – akárhogy is, minden megér egy próbálkozást; csak arra ne számíts, hogy minden működni fog. Az is meglehet, hogy a csapatod úgy tele van pénzzel, hogy már azt hiszed, hogy el sem tudod költeni, ez mégsem jelenti azt, hogy ki kéne adnod 23 millió fontot egy európai, önmagától elszállt szupersztárra. A számláit nem lesz egyszerű fizetni, és egyáltalán nem garantált, hogy jobb lesz, mint az otthoni játékosok bármelyike. Minden egyes átgondolt és jogos költséges játékosvásárlásra jut egy teljesen értelmetlen pénzkidobás lehetősége, úgyhogy csak figyelj oda; ha jól vásárolsz, elismerést és hírnevet érsz el – ha pedig rosszul, a rajongók új szerzeményeddel együtt téged is kinn akarnak majd látni a csapatból.

És akkor még nem is beszéltünk a háttérben dolgozókról. Fontos, hogy jó edzőkkel és szakemberekkel vedd magad körül. Csak figyeld meg, milyen jelentőséggel bírt az angol futballra Kevin Keegan, Phil Neal, vagy akár Graham Taylor futball-menedzseri munkássága. Ha emellett pedig még ott van az a sok temperamentumos külföldi sztár, akkor ugyanakkora szükséged lesz egy jó pszichológusra, mint egy jó gyúróra. Hiába, a modern játék...

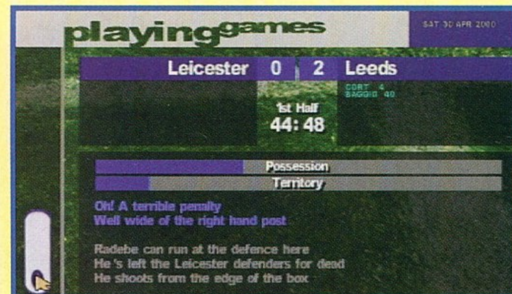
Nos, hogyha mindezek után készen állsz arra, hogy felfödd az ékszereket, akkor izzítsd be a rágógumit, kezdd el gyakorolni a sajtónak szánt banális szónoklatokat. Feszültséggel teli munka ez, és sokkal valószínűbb, hogy a rajongók lehangolt arcát látod majd, minthogy a kupát tartod a kezedben. Mindegy, hiszen ismered a mondást: ez csak egy játék...

A MESTERI SZINT

Mikor elkezdesz egy játékot, szakíts rá időt, hogy kicsit körülnézz a saját házad táján, és felmérd a csapatodat. Talán eleinte csábítónak tűnhet a lehetőség, hogy belevesd magad a játékosvásárlás örömeibe, de amíg még nem ismerted ki eléggé a gárdát, nehéz megmondani, hogy mik azok a hiányosságok, amiket ki kell javítanod.



A futball-menedzselésben az előélet nem sokat számít. Egy pillanatig se várd azt, hogy egy nagy múltú játékos jobb lesz a többieknél csak azért, mert az, aki. Mindig a statisztikákat nézd, ne pedig a neveket.



A tizenegyesek nyugtalanítóan gyakoriak még a *Premier Manager 2000*-ben is. Előfordult már, hogy egy játék során öt szabálytalanságot büntettek ilyen módon, és mindkét csapat kihagyta az összeset. Ebből az következik, hogy a megfelelő játékosok kiválasztása a tizenegyesrúgásokra nagy lépés lehet a dicsőséghez vezető úton; tehát ha úgy látod, hogy egy játékos rendszeresen gólt lő erről a távolságról, bizonyosodj meg róla, hogy ő lesz a kinevezett tizenegyeslövőd.

Bármit is mondanak azok a túlfizetett menedzserek, az élet a Premier Ligában sokkal könnyebb, mint az FA Kupában. Azok a klubok, akiknek hatalmas elkölthető pénzösszegek és értékes eladható játékosok állnak rendelkezésére, mindenképp könnyebbnek találják az életet, mint azok, akik még a telefonszámlát sem képesek épkézláb módon kifizetni.

A meccs napján inkább a Text Mode-ot (szöveg mód), mint a Highlights-ot (fontosabb események) válaszd. Jelentősen megnöveli az esélyeidet a győzelemre, mivel az, hogy csak a képeket nézegeted, azt jelenti, hogy nem leszel képes cseréket vagy taktikai változtatásokat eszközölni.



Rengeteg hasznos megtanulni való rövidítés található a játékban, szinte mindenhol. Pótolhatatlanok a játékon belüli gyors navigálásban; segítségükkel nem kell majd végigscrolloznod többoldalnyi menüt, hogy eljuss a kívánt képernyőre, úgyhogy a memorizálásukba befektetett órák bőségesen megtérülnek.



Mindig figyelj a csapatodban történő esetleges szabálytalanságokra. A játékosokat gyakran megbüntetik, és a kommentátor néha elfelejti bemondani a nevüket; ez végül azt eredményezheti, hogy a játékosokat kiállítják, és senki sem tudja, hogy miért.

a srácaid

Mielőtt elrohannál Európába, hogy felkutass és szerződtess egy csomó olcsó litvánt, vagy egypár szőrös bulgárt, először nézz körül a saját játékosaid között, hogy megtudd, kiket is kaptál. A hírnév nem sokat számít, mert a játékosok teljesítménye visszaesik, ahogy öregszenek, és lehet, hogy az a csodagyerek mára már nem is akkora király. Döntsd el, melyik formáció áll a legközelebb a szívedhez, és figyelj arra, hogy az összes pozíció megfelelően erős legyen. Nem érdekes, hogy mit csinálnak egyes felkapott londoni szélsők, a rotáció teljesen felesleges, mert a játékosaid állóképessége elég jó, és ki fognak bírni kilencven percet.



Ha tudni akarod, ki az, aki nem teljesít elég keményen, csak szánj rá egy pár percet a Match Analysis (meccs-elemzés) képernyő vizsgálatára. Bizonyos következtetéseket már magukból a pontszámokból levonhatsz, de sokszor ezek egy-egy mezőny teljesítményét jellemzik. Az itt látható képen mind a két kapus, Martyn és Sorensen alulteljesített, ez egyből feltűnhet. Azonban mivel mindkét védelem pontszámai meglehetősen alacsonyak, ez sokat elárul arról, hogy a védelem volt igazán gyenge. Ebből következő módon mindkét csapat csatársora sokkal jobb pontokat kapott, Leed D. Baggiojának kivétel-lével, aki csak hatot ért el. Tekintve, hogy mindössze három percet tartózkodott a pályán, ez alatt nem is lett volna esélye nagyot villantani...



csatárok

Arra figyelj, hogy ne csak a pontszámok átlagát vedd figyelembe. A csatár dolga az, hogy gólokat lőjön, és ez alapján egy 7-es átlag sokkal kevesebbet nyom a latban, mint hogyha valaki már 20 gólt lőtt az adott szezonban. Amikor csatár-tehetségekre vadászva vizslatod a játékos-kínálatot, nagyon fontos, hogy olyan játékosokat válassz, akik kiegészítik a jelenlegi csapatot; például egy olyan focista, akinek magas a Creativity (találékonyság) képessége, és képes a labdát hosszú ideig megtartani, a legjobb párt egy olyan játékossal alkotja, aki viszont a fejelésben (Heading) és a lövésben (Shooting) jeleskedik. A hasonlót-a-hasonlóval alapelv itt - a "két dudás egy csárdában" szituáció miatt - nem működik (lásd Fowler és Owen példáját); a közhely-szerű "nagy ember-kis ember" módszer azonban biztos garancia a gólzáporra.

Próbáld ki: Philips Sunderland. Van Nistelrooy, Eindhoven. Ferguson, Newcastle

playerinfo
TUE 8 JUN 2000
ALEX COOKE
LEEDS

Ferguson
Newcastle
Striker — Age 28

Pace	14	Finishing	18
Stamina	16	Shooting	17
Passing	18	Hold up play	13
Heading	19	Creativity	19

Appearances	48
Goals	19
Assists	0
Average rating	7

Approach club — Add to list

védők

Mivel ezek a fazonok a gyors lábak mellett gyors ököllel és könyökkel is rendelkeznek, elengedhetetlen, hogy ne csak a védők pontszámait, hanem a lapjaikat is figyelgesd. A mai fociban a sárgalapok villámgyorsan röppennek, és ha valaki notóriusan gyűjti őket, az lehet, hogy több kárt okoz, mint amennyi hasznot hajt. Inkább azokat a játékosokat gyűjtsd, akik gyorsak, elszántak a földön, és dominánsak a levegőben. Nincs szükséged bajkeverőkre.

Próbáld ki: Okon, Florence. Nesta, Lazio. Toricelli, Fiorentina

playerinfo
TUE 1 JUN 2000
ALEX COOKE
LEEDS

Hyypia
Liverpool
Defender, central — Age 26

Pace	18	Tackling	12
Stamina	18	Strength	18
Passing	15	Breaking fwd	19
Heading	17	Marking	16

Appearances	42
Goals	4
Assists	0
Average rating	7

Approach player — Add to list

középpályások

A gárda motorjainak számító középpályások elengedhetetlen részei minden nyertes csapatnak. Általában két részre oszthatók: az egyik fajta a gyep közepén szaladgálva rugdossa ki az életet az ellenfél szerencsétlenebb játékosaiból (ebbe a kategóriába tartozik például Roy "Ghandi" Keene), míg a másik a széleken alakít (őket "Diving" David Ginola képviseli). A középpálya közepén dolgozó játékosoknak mindig legyenek magas a cselezés (Tackling), állóképesség (Stamina) és passz (Pass) képességeik. Az, hogy előre törjenek, vagy kreatívak legyenek, nem olyan fontos, de ezeknek a szélen vadászó pszichopatáknak mindig tudniuk kell támadásba lendülni, amikor szükséges. Általában a szélső emberek adják ennek a mezőnyszekciónak a kreativitását, és futball-szezononként körülbelül tíz gól köszönhető áldásos tevékenységüknek. Az ő esetükben a kreativitás, a tempó (Pace), és a passz képességek legalább olyan fontosak, mint az izomerő.

Próbáld ki: Mendieta Valencia. D.Baggio, Parma. Ginola, Tottenham.

playerinfo
THU 14 OCT 1999
DEAN
HALIFAX

Beckham
Manchester U
Midfielder, right sided — Age 24

Pace	18	Tackling	19
Stamina	16	Shooting	15
Passing	18	Breaking fwd	18
Heading	18	Creativity	19

Appearances	9
Goals	0
Assists	0
Average rating	7

Approach club — Add to list

kapusok

A kapusokat sajnos csak egy dolog alapján ítélheted meg, ez pedig a hírnevük (Reputation). Az egyik oldal által kivédett lövések összege nem feltétlenül tájékoztat arról, hogy teljesített a kapus, inkább a védelem munkáját jellemzi. Például egy olyan kapus, mint Neil Sullivan Wimbledon-ból jó hírnévnek örvend a Premiership-ben, de a Wimbledon sem maradt veretlen a bajnokság során. Ha kapust akarsz vásárolni, akkor a képességei közül a következőknek kell kiemelkedniük: lövés megállítása (Shot stopping), a reakciódő (Reactions) és a koncentráció (Concentration).

Próbáld ki: Martyn, Leeds.

playerinfo
Dudek
Feyenoord
Goalkeeper — Age 27

playerinfo
Marchegiani
Lazio
Goalkeeper — Age 34

playerinfo
WED 9 JUN 2000
ALEX COOKE
LEEDS

Marchegiani
Lazio
Goalkeeper — Age 34

Reactions	18	Shot stopping	12
Concentration	19	Positioning	18
Kicking	14	Handling	19
Aerial ability	17	Distribution	17

Appearances	8
Goals	0
Assists	0
Average rating	7.5

Approach club — Add to list

MENJÜNK VÁSÁROLNI



Mikor a játékosaid egymás után csak cserben hagynak, nincs más választásod, mint ellkezdeni a kereskedést, és új arcokat vásárolni. Mivel a játékos-vásárlásra nincsen konkrét recept, a menedzselésnek ez a területe mindig bizonytalansági tényező; azonban ha betartasz néhány alapvető szabályt, az összes megvett srác Gabriel Batistuta lesz és nem Bárányos István.

Egy játékos megítélése kizárólag a statisztikák alapján elég hálátlan feladat. A Premiership és a nemzetközi játékosoknak tizenhat fölött minden kategóriában vannak pontszámaik. Nagyon kevés húszas van, de a sztárjátékosok majdnem minden tulajdonsága 18 és 19 körül mozog. Ezeket az értékeket a játékos adott szezonbeli teljesítményével is össze kell vetni, és a kettő átlaga nagyjából megbízhatóan mutatja egy játékos minőségét. Egy jó profi átlagos jegye hetes, és bármelyik ennél jelentősebben magas érték már nyerő forma. A hét csapatának értékelése is segít az ítélet kialakításában, de mivel ez csak egy-egy meccs alapján készült értékelés, csak abban az esetben mérvadó, hogyha egy játékos többször is felkerül a listára.

hová menjünk vásárolni

A játékosok "cserepiaca" (Transfer Market) a legegyértelműbb hely az új tehetségek utáni kutatás megkezdésére. Ha egy játékos neve a lista alján tanyázik, a klubja meg akar tőle szabadulni, és ennek megfelelően az ára is enyhébb lehet; ez nem azt jelenti, hogy ezen az áron veheted majd meg, de talán csak tíz százaléknyi pluszt kell ráfizetni.

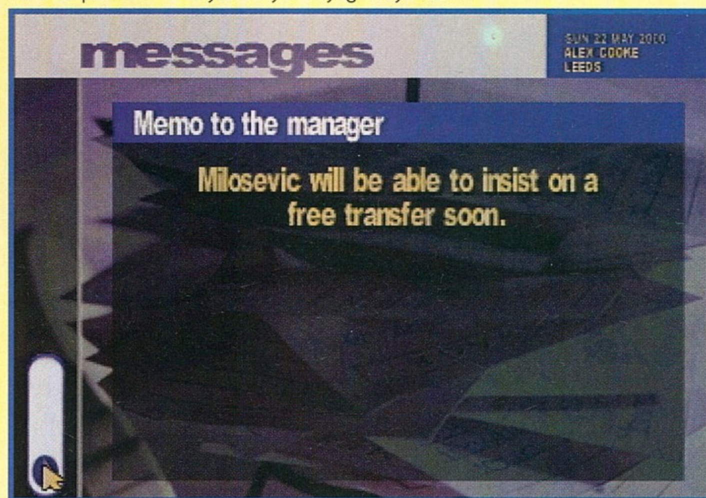




A külföldi piacok igénybe vétele már kockázatosabb befektetés, mint a hazai kereskedelem. Nem azért, mert nem tudod előre, hogy a bolgár védő le fog-e telepedni Halifax-ben, hanem mert ezeknek a játékosoknak a teljesítményéről nincsenek adatok. Néhányuk ennek ellenére megéri az árát, ezek azonban általában a lista tetején találhatóak.

bosman

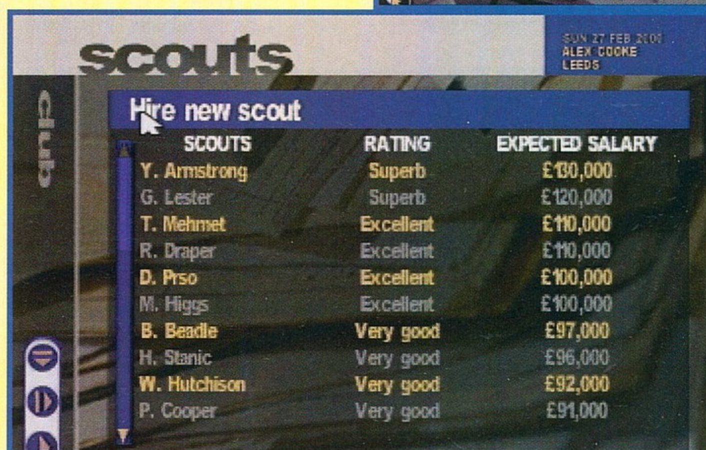
A Bosman-szabály hasznos eszköz arra, hogy olcsó játékosokat toborozhass a csapatodba, de ennek az előnynek is ára van. Mikor szerződésüknek legálisan lejár, sok játékos magasabb fizetést követel, új szerződéssel. Éppen ezért a játékos-beszerzésnek ez a módja hosszabb anyagi kötöttségekkel jár, mintha csak leraknád a pénzt az asztalra, és éppen ezért problémákat eredményezhet, ha a csapatod nincs olyan fényes anyagi helyzetben.



kémkedés

A *Premiership Manager*-ben az, hogy külföldre küldesz néhány embert abból a célból, hogy körülnézzenek a játékospiacon, sajnos totális időpocsékolás. Míg az ügyes embereid által szolgáltatott információk általában megbízhatóak, több hónap, amíg megkapod őket, és elég általánosak. Akarsz egy példát? Miután két hónapot azzal töltöttek, hogy Ronaldo-t figyelték, az utolérhetetlen nyomozók azzal a bőbeszédű jelentéssel tértek vissza, hogy "jó csatár". Azt is el tudnák mondani, a halak általában a vízben élnek, a Pápa katolikus, és hogy a *Buffy The Vampire Slayer* címadója nem is olyan csúnya. Ezt a lehetőséget csak azoknak ajánljuk, akiknek egy rakás elpazarolnivaló pénze van, és akik túl lusták, hogy maguk nézzenek körül. Hát, nem ez a legjobban sikeredett lehetőség a játékban...





közvetlen vásárlás

Egy olyan játékos megvétele, akit már nem kápráztat el az, amit a klubja kínál számára, elég költséges mulatság. A csapat néha nem kíván megválni ezektől az emberektől, ebben az esetben feljebb kell tornáznod az árat, ha mindenképpen szándékod a vásárlás. Ha a dupláját ajánlod, biztosított az üzlet, de ez a saját embereidet idegesíteni fogja. Próbálj plusz 70%-kal indítani, és fokozatosan ajánlj egyre többet.

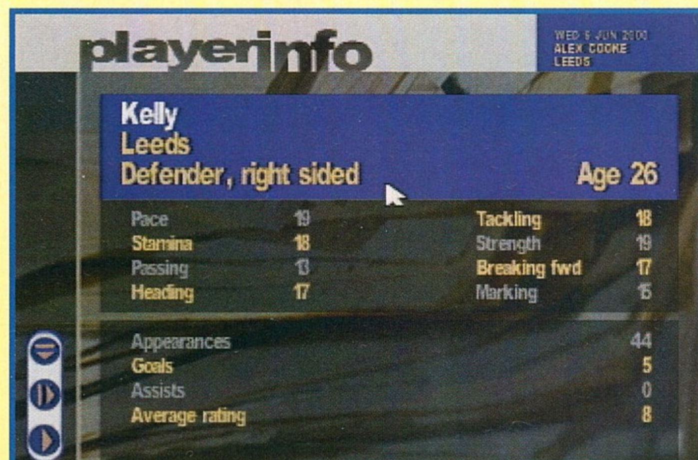
szerződések

Az ilyen elő-Bosman-ekben nagyon oda kell figyelned az embereid szerződéseire. Az igazgatótanács mindig tudatja majd veled, ha egy játékosnak már csak három vagy négy hónapja van hátra, de azért sosem árt tudni, hogy kiket kell kirúgnod vagy eladnod. Ha egy játékost már nem akarsz megtartani, a legokosabb a kereskedelmi listára rakni őket amilyen hamar csak lehet, hogy minél magasabb árat kaphass értük, és ne ingyen menjenek el.



szerződéskötés

Amennyi pénz a Premiership ligában van, a játékosok azt várják, hogy fizetésük évről évre emelkedjen; éppen emiatt, hogyha valakivel leülsz új szerződésről tárgyalni, épp csak egy kicsivel a jelenlegi bére fölé kell ajánlani. Ha valaki maradni szeretne, annak elég lesz kevés is – a temperamentumosabb szupersztárok már nem kapnak be ilyen horgot, nekik több kell. A játékosok mindig akarnak majd alkudni, ezért érdemes kis összegekkel növelni a fizetést, amíg alá nem írják a szerződést.



bérek

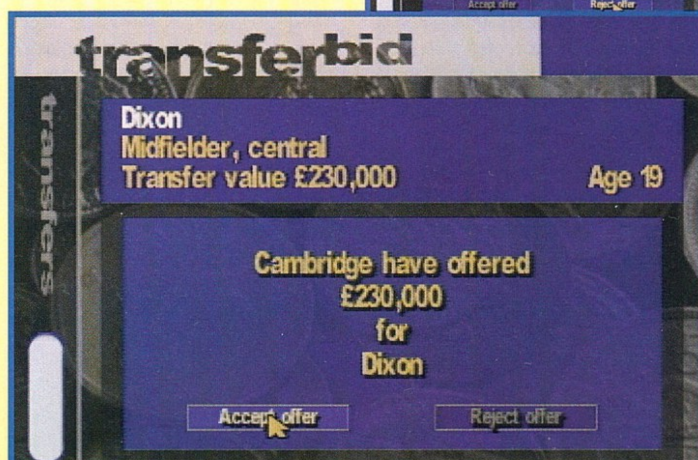
Mint ennek a sikeres csapatnak a menedzserét, az igazgatótanács olyan mértékű irányítást adott a kezedbe, hogy szerencsétlen esetben teljes anyagi romlásba döntheted a klubot. Emiatt komolyan oda kell figyelni a bérekre és a megajánlott szerződésekre. Az olyan játékosokat, akik nem felelnek meg az igényeidnek, a legokosabb eladásra kínálni, vagy ráfizetéssel egy komolyabb szupersztárra cserélni. Ez ugyan kicsit durvának tűnhet, de még a bajnokság legrangosabb csapatainak is adódhatnak anyagi természetű problémái.



kiárusítás

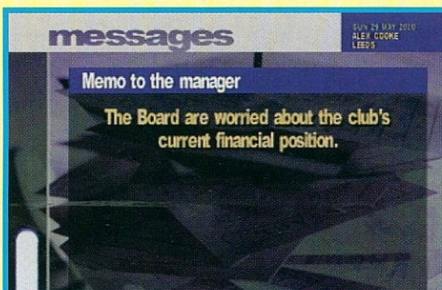
A túlságosan sokat kérő, egoista szupersztároktól, akiket Bryan Robson beállítottságú elődöd összegyűjtött, a *Premier Manager 2000*-ben nem olyan egyszerű megszabadulni. A cserepiac gyakran igencsak csöndes, és csak néhány klub képviselői szédelegnek arrafele; sajnos ezek is gyakran csak kis csapatoktól jöttek, és arra várnak, hogy néhány fiatalabb arcot tudjanak beszerezni a nagyoktól. Az ilyen esetekben nem nyílik lehetőség megvizsgálni egy játékos adatait, így életbevágóan fontos megtudni, hogy van-e jövője a csapatánál. Ha nem cselekszel gyorsan, lekésheted a jó lehetőségeket, és a nyakadon marad az embered, meg a fizetnivaló számlái...





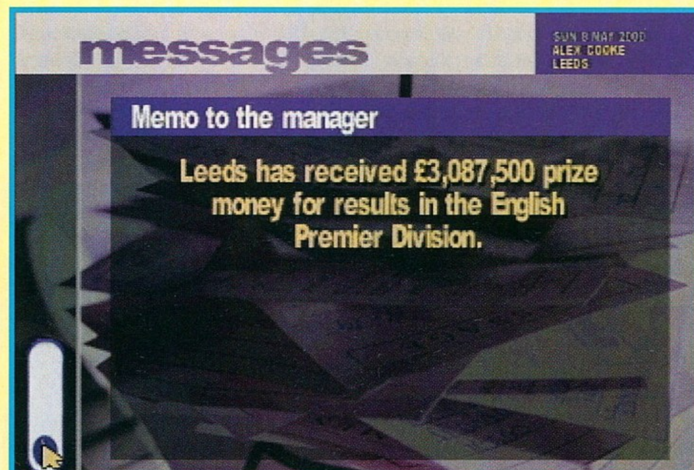
AZ ANYAGIAK

Amellett, hogy okosan intézkedsz a játékosok ügyeivel kapcsolatban, az is elengedhetetlen, hogy biztosítsd, hogy egyéb forrásokból is rengeteg pénz folyjon be. Szponzorok jelentkeznek majd, nagy cégek, akik egy csomót fizetnének azért, hogy a mezekre, melegítőkre, sapkákra, bögrékre, meg minden hasonlóra rákerüljön a nevük. Mikor ezeket az ajánlatokat kapod, ne fogadd el mindig a legelsőt, amit az asztalodra tesznek; a nagyobb klubok mindig bővelkedhetnek az ajánlatokban, és érdemes kivárni egy kicsit, hogy megtudhasd, melyik a számodra leginkább kedvező. Lehet, hogy valamelyik több pénzt ígér azonnali fizetésre, de azt is figyelembe kell venned, hogy a szerződés mennyi időre szól, és hogy havonta mennyi jut neked. A hosszabb szerződések havonta többet hoznak, és így éves szinten ezekkel jobban jársz, mint a rövid lejáratú pénzhozammal.

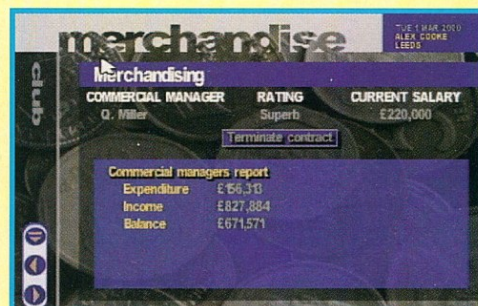




ide a pénzt



A kezdő lépések egyike egy klub vezetését tekintve az, hogy találkozót kell megbeszélned egy kereskedelmi ügyintézővel (Commercial Manager), hogy a nagykereskedelmi árukról tárgyalj vele. Nélküle nem lennének utánnyomott pólók, sapkák, a klub nevével ellátott ébresztőórák, hatalmas poszterek. Lehet, hogy nem érzed szükségét annak, hogy felvegyél egy ilyen embert, de a csapatod biztosan örül majd a pénznek. Ha az még mindig nem győzött volna meg, csak pillants rá a bevételi listákra havonta, és látni fogod, hogy a közreműködésével megduplázódott a befolyó összeg. Hát igen, csak az a fránya pénz ne lenne...



orvosi és edző-létesítmények

A fejlett fizikoterápia csökkentheti az időt, ami a játékosaidnak a sérülésekből való felépüléshez szükséges, de a játékban ezek a sérülések meglehetősen ritkák. A meglévő létesítmények fejlesztése igencsak költséges ahhoz az enyhe előreléséphez képest, amit ezzel a gyógyulási idők terén érsz el, de ha a játékosaid rossz bőrben vannak, megéri a befektetést. Az orvosi létesítményekhez hasonlóan az edzési lehetőségek fejlesztése is nagyon drága, és emellett nem sokkal javítja fel a játékosaid teljesítményét. Mivel általában az embereid csúcsformában vannak, ez a két létesítmény szükségtelen luxus.



befektetés a stadion fejlesztésébe



A többi feladatod mellett még a stadion és a hozzá kapcsolódó épületek fejlesztése és építése is a te feladatod; ezekbe azonban csak akkor fogj bele, ha a klubod anyagi helyzete már szilárd alapokon nyugszik. Mivel ezek az építkezések irdatlan pénzösszegeket emésztenek fel, meg kell bizonyosodnod róla, hogy ezzel nem teszel a klub kárára; emellett fontosabb a csapatod fejlesztése, mint az épületeké. Ne felejtsd el, hogy a szimulált futballrajongók nem olyan igényesek, és inkább elmennek megnézni egy jó csapatot gyengébb helyen, mint egy gyengébb csapatot jó helyen.

TIPPEK ÉS TRÜKKÖK

A *Premier Manager 2000*–ben talán nem található meg George Graham taktikai terveinek összetettsége, azonban ez nem jelenti azt, hogy nincsenek alapvető fontosságú döntéseid ezen a téren. Ha minden erődet a védelemre összpontosítod, előfordulhat, hogy a játékosok nem lesznek képesek az adott pillanatban előretörni, vagy a második csatár számára nem lesz hely, és a többmillió fontos szélsőjátékod kártyavár módjára omlik majd össze.

formációk

Nagyon fontos, hogy már legyen egy megtervezett taktikai felállás a fejedben, mikor nekiállsz összeállítani a szupercsapatot, de ne áldozd fel a széleket sem. Próbálj a csapatod képességeinek határán belül mozogni, hiszen lehet, hogy a játékosaid a saját mezőnyükön kívül is jók lesznek, de 100%-osan biztosan nem teljesítenek majd.

4-3-3

Legtöbb esetben ez a legoptimálisabb formáció. A védekező (Defensive) mód, megfelelő az idegenben játszott meccsekre, mivel a sűrű védelem még a középmezőny hátuljától is kap támogatást, és a három csatárnak mindig meg lesz az esélye, hogy előreszáguldjon. A Normal mód tökéletes az otthoni meccsekre is, ahol fontos a pontszerzés, de nem akarsz semmit sem kockáztatni; végül a támadó (Attack) módot azokra az alkalmakra kell tartogatnod, mikor feltétlenül szükséges a pontszerzés. A legjobb eredmények eléréséhez tegyél két ügyes szélsőt a szélekre, és mindkettő körülbelül hat gól / szezon átlaggal dolgozik majd.

4-4-2

A klasszikus angol felállás még mindig a legjobbak egyike. Az egyszerű támadóvonal megadja az összes mezőny erejét, anélkül, hogy a többit gyengítené. Az, hogy mindössze két csatár van elől, némileg csökkenti a gólhelyzetek számát, de két jó középpályással még így is biztosíthatod a támogatásukat amellett, hogy nem gyengíted a védelmet.

5-3-2

Azoknak való, akik inkább a védelemre akarnak koncentrálni. Azzal, hogy a masszív védelem keresztátadásokat bombáz előre, a védekezésre beállt csapatokat elég nehéz leszerelni; leginkább azokon az európai meccseken használatos, ahol az a célod, hogy kihúzz kilencven percet anélkül, hogy bekapnál akár egy gólt is.

karácsonyfa & 4-5-1

(XMAS TREE) Mindkét formáció azon az elven alapul, hogy az erős középmezőny képes lesz előretörni, és támogatni a magányos csatárt. Ahhoz, hogy ezt a taktikát hatékonyan lehessen alkalmazni, olyan középmezőnybeli játékosok kellenek, akik ezt véghez tudják vinni, esetleg gólt is képesek rúgni. Ha ez hiányzik, és még a csatárod sem világklasszis, nem ajánlott...

a védelem

A három rendelkezésre álló védelmi rendszer egyike az emberfogás (Man To Man), és ez is bizonyul a leghatékonyabbnak. Ideális a négyemberes védelemnél, így mindenki előrébb rohanhat anélkül, hogy "kinyitná" a védelmet. A másik két területvédekezési mód (Zonal, Sweeper) csak akkor alkalmazható, ha a formációdban öt védő van – ilyenkor a maradék ember mindig foglalkozhat az esetleg előretörő ellenséges csatárral.

passzolási stílus

A futball nagy szakértői elmondhatják neked, hogy a hosszú-átadásos rendszer felett már eljárt az idő, a játékban sajnos ez mégis szerepel. Szerencsére a középpályásaidnak nem kell a fejük felett elszálló labdákat bámulniuk, mert – legalábbis ebben a világban – a hosszú labda egyszerűen nem elég hosszú... Ehelyett mindenkinek a számítógép irányította változatot (Computer Attack) ajánljuk, mivel ez visszatartja a csapatodat attól, hogy összevissze rugdosson a gól utáni hajszában. Ez idegenben nagyon jól beválik, de egy kissé problémás, ha az otthoni közönség valami izgalomra vágyik; ilyenkor a látványosabb Passing Game opció ajánlott.

a mérkőzés napja

Amikor eljön a szombati, vagy csütörtöki, vagy akármelyik nap, amelyik a beállítás szerint a meccs napja, már csak kevés dolog ellenőrzése van hátra. Menj a Squad (csapat) képernyőre, hogy megbizonyosodj, az utazó csapat az, amelyiket játszatni szeretnéd. Nem az összes játékos utazhat, aki a csapatodban játszik, tehát figyelj arra, hogy mindig legyen elég cserejátékos a sérültek pótlására, itt különösen a kapusok a fontosak. Mindig végezd el a kívánt taktikai módosításokat, mert a játék mindig a legutóbbi meccs alapján állítja ezeket be.

Nagyon fontos, hogy a játékot szöveges (Text Mode) formában kövesd, mert bár a Highligts módban sokkal inkább tükröződik a játék hangulata a kommentárral és a gyönyörűen modellezett játékosokkal, a győzelemhez nem segít hozzá, sajnos, kizárólag a szöveges módban kérhetsz cseréket és módosíthatod a taktikádat.

A játék közben időnként nézz rá a statisztikákra, és figyelj, hogy melyik játékos fáradt el, vagy játszik gyengébben a szokásosnál. Esetleg, ha éppen szerencséd van, és megindul a gólzápor, a megfelelő vezetés bebiztosítása után egy csatárt visszavonhatsz, hogy erősítsd a védelmet.



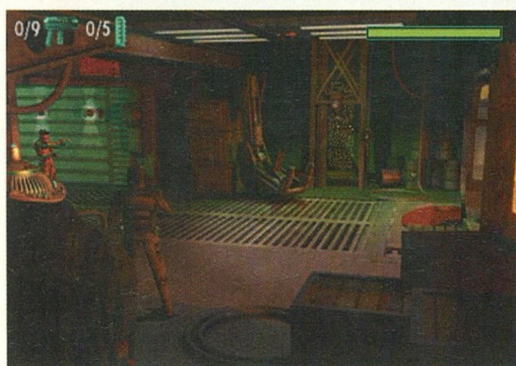
Kiadó: SCEE
Fejlesztő: Revolution Software
Játékosok száma: Egy
Megjelenés: Június



In Cold Blood

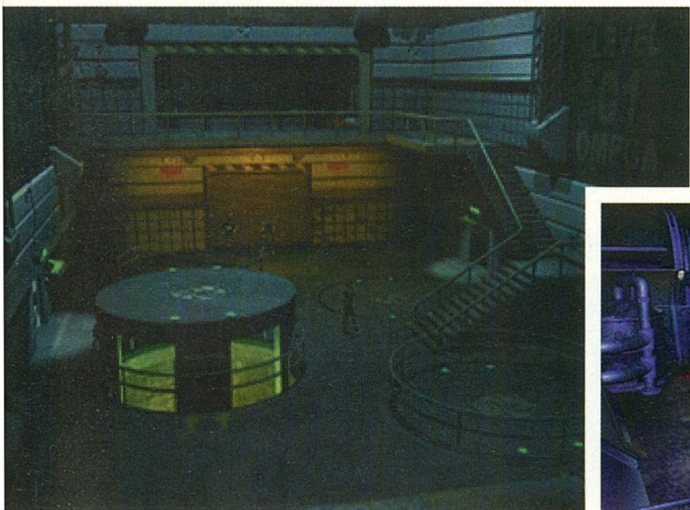
AZ A KEDVES EMBER, AKI A *BROKEN SWORD*-OT KÉSZÍTETTE, IJESZTŐ KÉMESDIVEL ÁLLT ELŐ







Lehet, hogy a háttereket előre megrajzolták, de az *In Cold Blood* környezete csak úgy árasztja magából azt a hangulatot, ami egy Revolution terméktől elvárható. Már alig várjuk a PS2-t...



Most még talán egy kicsit üresnek tűnhet, de a Revolution azt ígéri, hogy a nyáron megjelenő játék jóval mozgalmasabb lesz



Nem lenne jó, ha a fejlesztők egy pár aranyos, kedves kalandjáték után valami sötétebbe és koszosabba fektetnék az energiáikat? Akkor dicséret illeti a Revolution Software-t (*Broken Sword* és *Broken Sword II: The Smoking Mirror*), akik a *Metal Gear* korába tettek kiruccanást egy ígéretes fejtörőkkel, izgalmas drámával, és igen, az alkalmankénti idegeskedéssel jellemezhető kalandjátékkal.

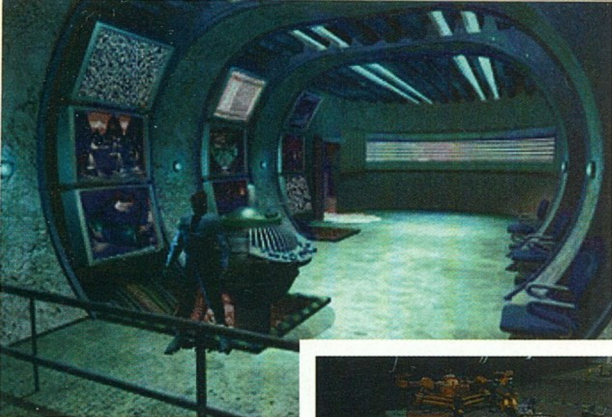
Az *In Cold Blood* John Cord MI6-os különleges ügynök sötét kalandjait követi végig, akinek a feladata egy eltűnt amerikai ügynök kiszabadítása egy volt Szovjetúnió-tagállamból. Mellette ott van még Alpha, MI6-os női főnöke, egy kínai ügynök, Chi-King Cheung, és a gonosz orosz, Nagarov, akinek a leírása: „Brian Blessed, orosz szabadság-harcosként". Egy Cord kvalitású embernek ez a küldetés csak rutinmunka lenne, de elkapják, megkínozzák, és elárulják. Egy furcsa húzással a játék a történet végén kezdődik, és miközben Cordot kihallgatják, beléphetsz az emlékeibe, és fokozatosan felépítheted a történetet egészen a végkifejletig.

„Ja,ja..."- mondhatnád; de ez a játék TÉNYLEG más. Miközben egyik szemét a PS2-tartja, a Revolution átvette Kutaragi érzelemdúsabb megközelítésre vonatkozó javaslatát, és szerződtetett egy rakás hollywoodi forgatókönyvírót, hogy egységesebbé tegyék a cselekményt és lebilincselőbbé a párbeszédeket. Vagy, ahogy azt a Revolution főnöke, Charles Cecil elmondta: „Azt akartuk, hogy ol érzés legyen vele játszani, minth egy mozifilmet néznél.". Ennek a eredményeképpen a játék valahol *Syphon Filter 2* videószerű csele ménye és a Metal Gear mangás hangulata közé sorolható. Klassz kus magányos hős-stílusban null információval kezdesz, és kutatn fenyegetned, és lopnod kell ahho hogy az apró részleteket meg-



> **"Ahogy a kialvatlan Cordot vallat belépsz az emlékeibe"**







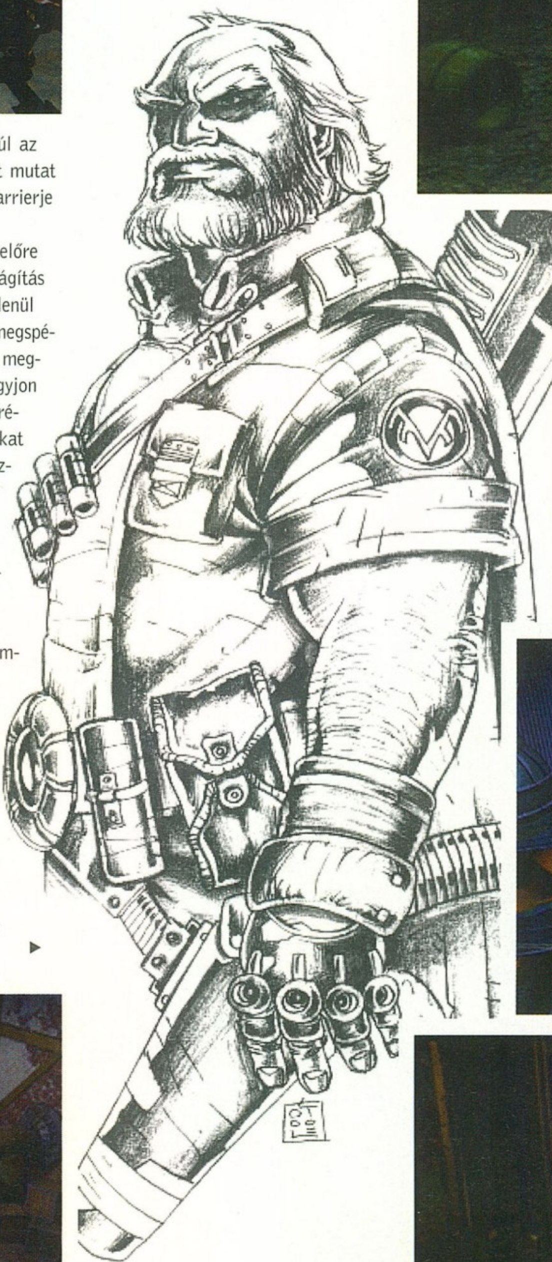
Az olyanok, **mint a *Resi*, kézen fogva vezetnek a használható tárgyakhoz, az *In Cold Blood* azonban jóval több lehetőséget kínál a nálad lévő tárgyak kipróbálására**

tudhasd. Egy kulcsfontosságú újítás Cord Remora egysége, amely egy hordozható számítógépes kódfeltörőrendszer, és a segítségével hozzáférhetsz az elektromos eszközökhöz – az ajtónyitástól kezdve a liftek működtetésén keresztül a számítógépes adatbázisok megcsapolásáig minden elvégezhető vele; az adatok egyébként hozzáadódnak egy naplószerű számítógépes jegyzettömbhöz. Ami pedig zseniális, hogy ez nem csak ügyes trükk, hanem – kapaszkodj meg – valódi intelligens játékmenet. A játék egy részében, mondjuk, találkozol egy barátságos, ámde szűkszavú hivatalnokkal, aki a nevén kívül semmit nem hajlandó neked elárulni. Csak egyeztesd a nevét az adatbázissal, és megtalálod a lánya nevét is. Ezek után, ha beszélsz hozzá, kapsz egy plusz opciót („Mesélj a lányodról..."), amitől természetesen egy kicsit fölenged.

A fő hangsúly inkább a hangulaton, mint a mozgáson van. Lángoló tűzharcokra vágysz? Akkor maradj a *Syphon Filter*nél. Az ellenségek eltávolítása elintézhető egy erős ütéssel a nyakszirtre, ha egyáltalán szükség van erre (az egyik részben Cord úgy jut túl az egyik őrön, hogy együttérzést mutat iránta derékba tört futball-karrierje miatt).

A látványról: a hátterek előre megrajzoltak, minden megvilágítás komor, alkalmanként hihetetlenül valószerű világítás-effekttel megspékelve. Hogy a tempó mindig meglegyen, és a feszültség se hagyjon alább, a moziszerű hatás eléréséért szokatlan kameraállásokat alkalmaztak. A Revolution azzal is erősítette a mozifilm érzetét, hogy a különleges effektek társ-koordinátori szerepére azt a társulatot alkalmazta, akik a *Birodalom visszavág* teremtményeit készítették; szerzőnek egy filmforgatókönyvírót vettek fel, és felvételvezetőnek pedig egy színházi rendezőt. Ezek után mi mehetne rosszul? A *PSM* által kipróbált verzió 80%-ban készen volt, a néha darabos animáción és a zenei anyag szinkronján még javítani kell.

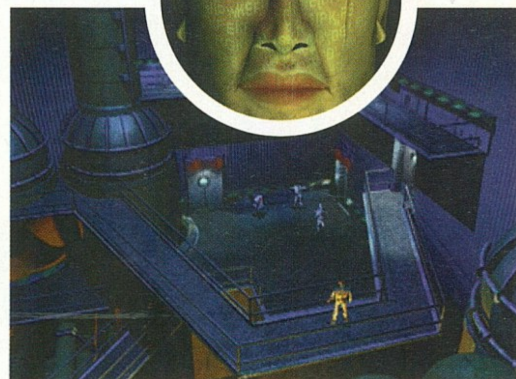
A nagyratörő elképzelést, miszerint az egész játéknak ▶

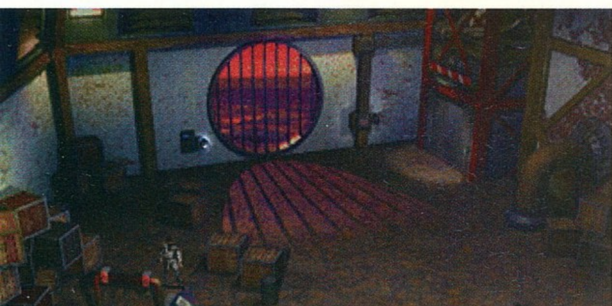






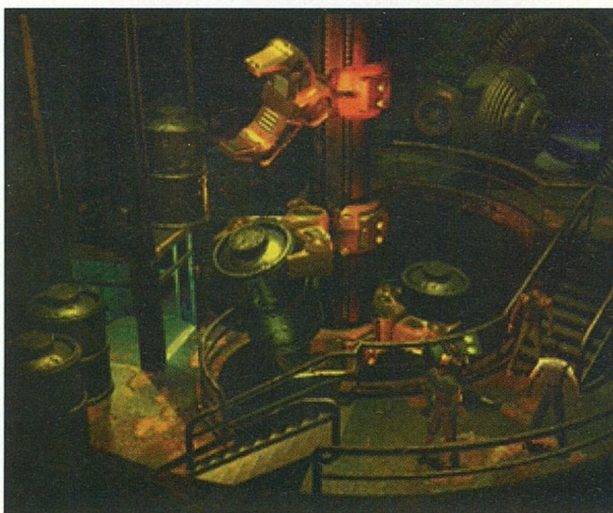




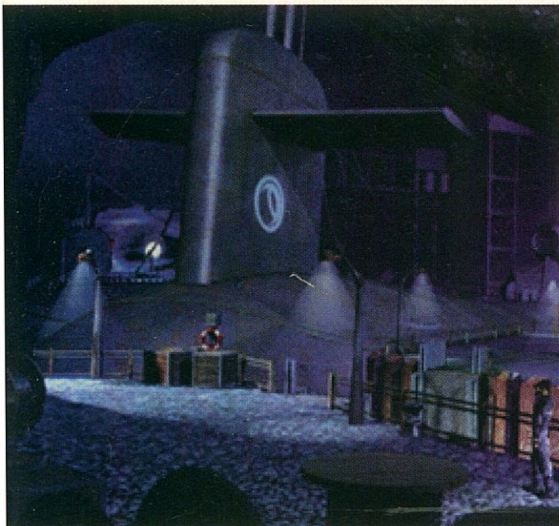


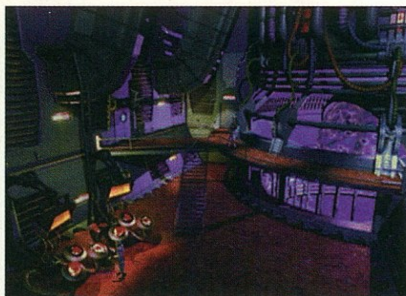


Bár a harc **az *In Cold Blood*ban kisebb fontosságú, azért meglesz az esélyed, hogy szétrúgd néhány rossz arc hátsóját...**

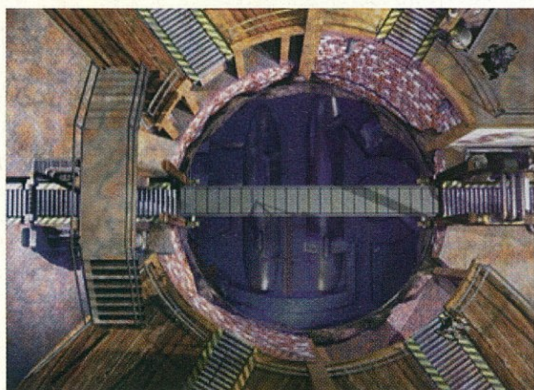


(Jobbra) **A Volgiai főhadiszállás sötét és kanyargós folyosóinak megvilágítási effektjéért az a csapat felelős, akik a *Birodalom visszavág*-on dolgoztak. Na EHHEZ mit szólsz, öreg?**





Orosz **tengeralattjárók, elhagyatott silók, keményen őrzött raktárházak... Egy biztos, ez nem a *Barbie Super Sports*...**





moziszerű érzete kell legyen, nagyszerűen megvalósították a párbeszédekben is. Megpróbálták az unalomig ismert ismétlődéseket kiküszöbölni, mikor egy olyan karakterből próbálsz meg információt kicsikarni, akivel már beszéltél (mikor kétszer említettük meg az egyik őrnek a futball-eredményeket, ő udvariasan közölte, hogy ezt mát mondtuk. Mikor egy fejtörőnél megpróbálod bevetni az egész leltáradat, az üzenetek túllépnek a szokásos „Nem" / „Ezt nem teheted meg" / „Nem hinném..." kliséken, és inkább a változatos válaszokra koncentrálnak (miután az öngyújtót megpróbáltuk a részecskegyorsítón használni : „Ugyan már... gondolkozz egy kicsit!"). Bár a Revolution lelkes rajongója a *Metal Gear* és *Resident Evil*-szerű játékoknak, igyekeznek elkerülni az olyan hamis fejtörőket, amiknek semmi valóságalapja. A játékkörnyezetben rengeteg használható tárgy van, amelyek nem feltétlenül kiáltják az első pillanatban, hogy „Használj!". Gondolkoznod kell...

Core Remora-egysége szinté összehasonlítási alap lehet a *M Gear Solid*-dal – a radarrendsz van szó, amelyik mutatja a köz ellenségeket. Ez alkalommal az ban csak egy „mankóról" van s elég pontos ahhoz, hogy segítsé re legyen, annyira azonban nem hogy kizárólag erre támaszkodv közlekedhess. A hihetőség és az átgondoltság szintén magas szin főleg a játék háttértörténetét te ve. Volgia egy Oroszországtól e szakadt kis köztársaság, amely a nevét tekintve kitaláció. Cord azzal kezd, hogy behatol a Volg urániumbányába, amiről hamar deríti, hogy az uránium kiterme helyett ott egy sokkal érdekeseb anyagot bányásznak. A történet egy cikk ihletet, amely egy Schungite elnevezésű szupraveze ről szólt, amit egy orosz állam fedeztek fel. Végre együtt – vid tékok és geológiai valósághűség ■

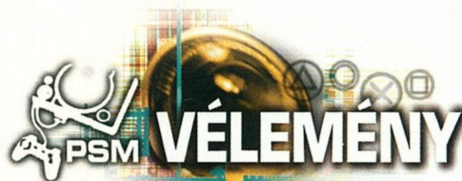
Andy L

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A HATSOJAT VAKARGATO KABELBARAT



Mikor betörted **az ablakot a gyorsítóval, a focimeccset néző fazon nem akarja odaadni a kábelt, amivel átkelhetnél a szakadékon. Egy kis baráti csevegés biztosan sokat segítene...**



+ PONTOK

- Intelligens játékmenet
- Gondolkoztató fejtörők
- Mélység a köbön...

– PONTOK

- Elég kemény, már a legelején is
- Miki Egeres harc
- Túl kevés akció?

! MIELŐTT MEGVENNÉ

Egy játék, filozófiával. Hatalmas, ambiciózus és szörnyen felnőtt, de nem a akció/kaland stílus alapvet értékei nélkül. Kifinomult irányítórendszerrel, és igényesebb harccal könnyen igazi klasszikussá válhat.

Kiadó: Square Europe
Fejlesztő: SquareSoft
Játékosok száma: Egy
Megjelenés: Június

Vagrant Story

...AMI A JANGOLBAN (JAPÁN-ANGOL) ANNYIT TESZ: *TRAVELLER'S YARN*...





Ha leállítod bármelyik gyönyörűen animált jelenetet, a képregények hatása azonnal nyilvánvalóvá válik.



Ashley visszaemlékszik egy döntő pillanatra, a magányos és veszélyes ügynöki élete előtti boldog napokból

Milyen gyakran találkozol olyan játékkal, amely szövevényes intrikákkal köti le a játékost már a legelső jelenet előtt? A *Vagrant Story*-ban megtudod, hogy VKP RiskBreaker Ashley Riot körözés alatt álló személy, akit a parlamenti képviselő, Bardoba Báró meggyilkolásával gyanúsítanak. A tulajdonképpeni játék azonban egy héttel ez előtt kezdődik, mikor Riot ügynök megkísérli felszabadítani a megszállt Bardoba kastélyt, hogy megmentse a báró Mullenkamp fanatikusok által foglyul ejtett fiát.

Mi történik ez alatt az egy hét alatt? Ennek kiderítése Riot szerepében rajtad áll. A *Vagrant Story* megbízható, régi ötleteket ötvöz olyan okos módon, hogy a végeredmény frissnek, újnak, és eredetinek érződik. Találhatsz egy arzenálnyi fegyvert, de szét is szedheted őket, hogy újakat csinálj belőlük. Vannak kocka-tologatós fejtörők az izometrikus (45 fokos szögben elforgatott-, félig felülnézet) kalandjátékok korából, de ezeket ördögi ügyességgel vegyítették a többi hasonlóval. Ami szinte

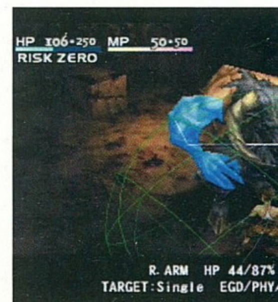
> „Lea Monde világa teljesen magával ragad"

hihetetlen, hogy olyan Square játékról van szó, amiben szinte nincsenek is FMV jelenetek, de ez csak azért van így, mert a filmjelenetek a játékban használt engine-nel készültek, ami olyan jól sikerült, hogy nem telik bele sok idő, míg Lea Monde világa teljesen magával ragad.

A játék egyébként moziszerű, interaktív hangulatát tekintve az, hogy a párbeszédek hangos beszéd helyett képregényszerű buborékokban jelennek meg, enyhén zavaróan hathat; attól, hogy a szereplők szája közben a szavakat a szöveggel teljes szinkronban formálja, ez a csend csak hangosabbá válik. Ezt Jun Akiyama, a játék producere indokolta meg: „A párbeszédek úgy íródtak, hogy a játékos tetszése szerint lassan vagy gyorsabban mozgathatja tovább a történetet." Bár a játék nem túl nagy méretű, az volt az ötlet, hogy a végigjátszás után a játékosok többször is újrajátsszák, amíg nem teljesítették az összes időhatárt, nem fedezték fel az egész térképet, és nem sajátították el az összes fegyver kezelését mesteri szinten.

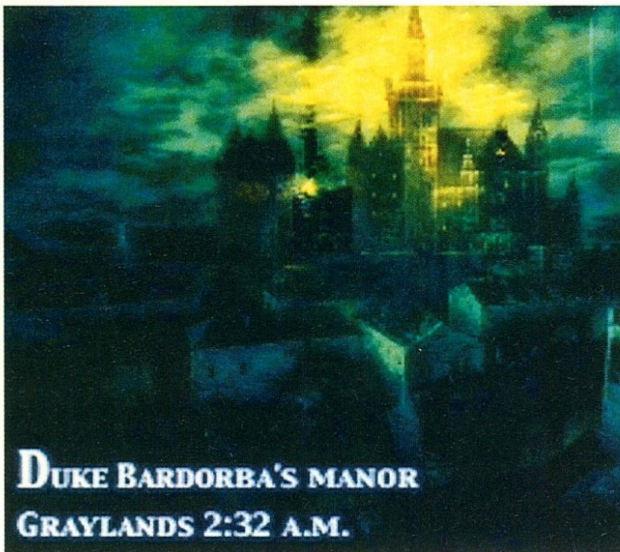
Az egyedüli aspektusa a játéknak, ami az akciójátékok rajongóinak is tetszhet, az a harcrendszer, ami az akció és a *Parasite Eve*-re emlékeztető régi, menürendszeres RPG-k furcsa keveréke. Mikor egy ellenfél közeledik, előhúzod a fegyveredet, és leállítod a játékot. Ekkor átállíthatod a kamerát úgy, hogy az ellenfeleidet 3D-ben lásd, valamint hogy észrevegyed a támadásaid hatótávolságát jelképező gömb-hálót is. Végül megtámadod az áldozatodat, egy bizonyos testrészére célozva. A lábakon szerzett sérülés például korlátozza a mozgást, míg egy fej irányozott támadás megakadályozza az ellenfelet a varázslásban. Ha az első támadásod sikerül, megpróbálhatod az egészet egy támadás-





Az akció, a menük és a *Parappa*-szerű időzített gombnyomogatás szokatlan eredménye egy tökéletesen egyedi harcrendszer







Amikor felfedezel egy ... helyszínt a játékban, nehéz ...egállni, hogy ne kezdd el döb...enten körbejárni (bármikor meg...lhatsz, hogy első személyű né...tre kapcsolj) – a Square hihe...etlen precizitása végig ...rzékelhető

...orozattá alakítani. Ehhez több ...madásgombot is a megfelelő idő...téssel kell lenyomnod, mint egy ...ekken kombónál, és az eredmény ...tól függ, hogy mely sorozattáma...ási képességeidet rendelted a gom...okhoz (a játékban minden testre...abható). Ugyanazokat a gombokat ...asználhatod védekezésre is, tehát ...háríthatsz velük csapásokat is, ...agy elkerülhetsz varázslatokat. ...inden egyes újabb mozdulat azon...an növeli a Kockázat pontjaidat, és ...inél nagyobb a kockázat, te annál ...sebbet sebzel, az ellenfél támadásai pedig annál sikeresebbek lesznek.

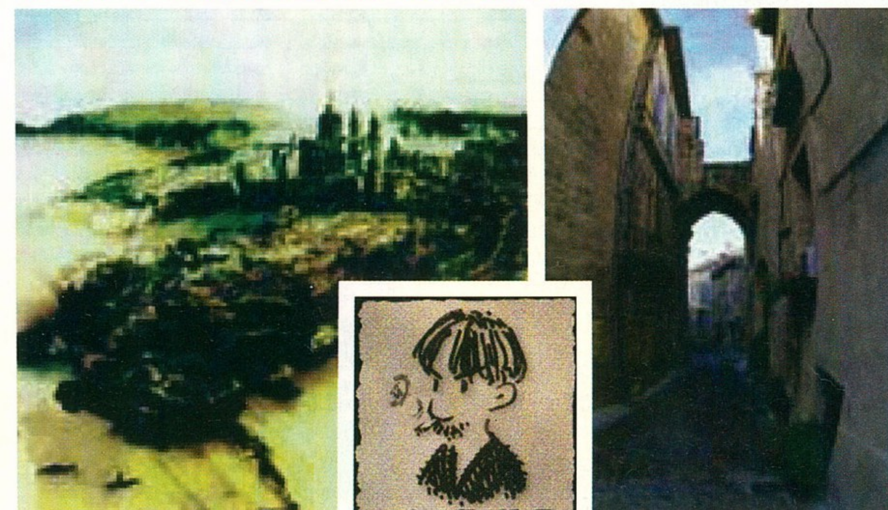
„Nem szeretnénk a játékunk stílusát egyetlen specifikus műfaj irányába sem eltolni" – jelentette ki ez igazgató, Yasumi Matsuno, aki a játékstílusok ötvöződését az eredetiségre való törekvésként magyarázza az egyre inkább a folytatásokon alapuló játékpiacon. "A játék kivitelezése a csapatunk tervezési képességein és ötletein alapszik, és nem egy előre kigondolt termékterv eredménye. Ez természetesnek tűnhet, de ez a mentalitás egyre inkább eltűnőben van a játékpiacról. Mi hisszük, hogy fontos visszatérni a gyökereinkhez a természetes, sőt, spontán játéktervezésben."

A *Famitsu Magazine* tökéletes, 40/40-es értékelése ellenére a játék nem vált automatikusan nagy sikerré Japánban. Azonban ahogy Matsuno-szan is rávilágított: "Ha a *Final Fantasy* a Hollywood-i sikermozi játék-megfelelője, akkor a *Vagrant Story* ezek alapján egy független film, amit egy kisebb moziban néznél meg." A *PSM* szerint kellemes játékórák következnek...

Zy Nicholson

...AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A SQUARE HIHETETLEN MŰVÉSZI EGYSÉGE



Szokás a Square játékok művészi terezésénél, hogy fizetett szabadságot vehetsz ki azért, hogy ihletet kapjál. Ebben az esetben a tervezőcsapat Franciaországban végzet kutatásokat, és a *Vagrant Story* középkori városainak megkopott eleganciájának alapjait egy Bordeaux-i kisváros, Saint Emilion épületeiből merítette. „A viharvert kövek, amit az építményekben láthatunk, pont olyanok voltak, mint amilyennek Lea Monde-t elképzeltük." Talán ebből úgy tűnhet, az ott dolgozóknak könnyű élete van, de ha belegondolsz, hogyan építette fel a csapat a 3D-s környezetet "a hagyományos, 2D-s kézimunkában alkalmazott technikák segítségével", rájössz, hogy miért akkora király a Square.



A sorozattámadás-kombók a gombok tökéletes időzítés alapján való lenyomásán alapszanak. Már az animációk puszta mennyisége is lélegzetelállító

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK
- Döbbenetesen szép a grafikája
- A csata kiválóan irányítható
- Sokszor újrajátszható

– PONTOK
- Nincs digitalizált párbeszéd
- Rövid életű
- Néha túl bonyolult

! MIELŐTT MEGVENNÉD

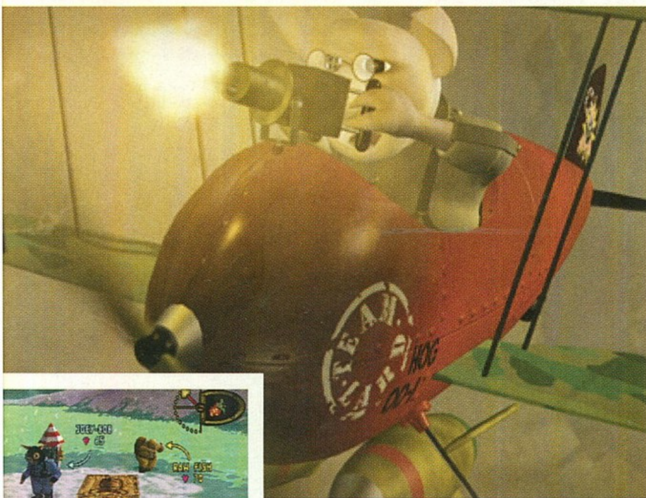
A leállítós/akció harcrendszer talán kiábrándíthatja az akció/kaland fanatikusokat, de bárki, akinek valami köze van az RPG stratégiákhoz, érdeklődéssel fogja követni a *Vagrant Story* történetét. Nagyszerű játék, több szempontból is.

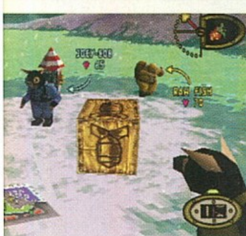
Kiadó: Infogrames
Fejlesztő: In-house
Játékosok száma: 1 vagy 2
Megjelenés: Június



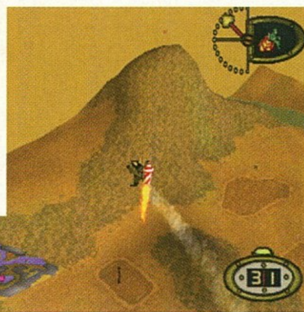
Hogs Of War

AZ INFOGRAMES IS BESZÁLLT A HÁBORÚS BIZNISZBE, NÉHÁNY SONKA TÁRSASÁGÁBAN...









A *Worms* kukacai nem csak egy harmadik dimenziót vettek föl, hanem végtagokat, farkakat, és orrokat is növesztettek. Az a hír is járja, hogy a húsuk most már finom, főleg almaszósszal

Humor a játékokban... Már ez a mondat elég ahhoz, hogy mindenki szívébe a kétségbeesés költözzön, ahogy visszaemlékszik az olyan elvetélt próbálkozásokra, mint a *Gex 3D*, amely a játszhatóság hiányosságait egy nevetséges (sóhaj) Terry Thomas hang mögé próbálta elrejteni. Amikor az Infogrames úgy jellemezte a *Hogs Of War*-t, mint „Egy 3D-s *Worms*, csak disznókkal, poénokkal, és Rik Mayall által kölcsönzött hanggal", igazán megbocsátható, hogy mindenkit a rosszullét kerülgetett. Azonban a *Hogs*, megszállottsága ellenére minden iránt, ami röffen, a program egy profin kivitelezett szórakoztató változata a legutóbbi pusztító *Worms*-háború kukacoskodásainak.

Öt malacpárt háborúba kezdett egymással a világ moslékkészlete fölött. Ez alapján kiválasztva a disznónégyesek egyikét magadra öltheted Anglia, Németország, Japán, Franciaország és Oroszország színeit, hogy harcolhass a 25 háborús terület mindegyikében. Az összes pálya teljesen 3D-s, és a játékosok az idővel versenyezve próbálják egymásnak a lehető legnagyobb kárt okozni fegyvereik poénos arzenáljával.

Bár mindez ördögi hasonlóságot mutat a *Worms*-szal, a *Hogs Of War* gondosan kidolgozta a Team17 játékának ötletét, míg megtartotta az egyszerű, ámde mégis magával ragadó játékmenetet. Így, még azzal együtt is, hogy a *Hogs Of War* kör-alapú csatái oly ismerős fegyverrendszerekkel zajlana mint a gránátok, mozsárágyúk, vagy légicsapások, 50-es erősségű arzenál jában helyet kaptak a malac-közelharchoz szükséges játékszerek, álcák és a különböző képességű disznók is Ezek mindegyikének kulcsszerep jut

> „Öt malacpárt háborúba kezdet egymással a moslék miatt..."

játékban, anélkül, hogy az egyszerűségre való törekvést megzavarnák.

A malac-zsoldosok korlátozás n kül bejárhatják az egész szintet, míg a harmadik dimenzió lehetővé tette fejlesztőknek, hogy a lövedékes fegyverekhez még egy orvlövész-nézetet hozzáadjanak a nagyobb célzási pon tosság érdekében. A pályák ezenkívü tele vannak különféle veszélyekkel, amelyek mulatságos láncreakciókat i díthatnak el; ilyen például az aknam zőkkel borított, és vízzel körülvett csatatér – elég hatásos kombináció, ha figyelembe vesszük, hogy a diszn nem tudnak úszni...

A *Hogs Of War*, úgy tűnik, szór koztató egy őrültség lesz. Mayall kommentárja egy kicsit talán túl var játszva, de még ez sem von le az év egyik legújítóbb ötletének értékéből.

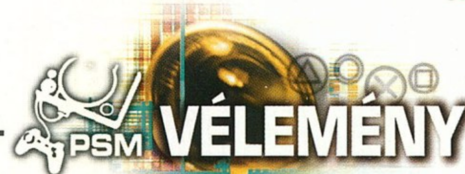
Steve Merre

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A TRÜKKÖS CÉLZÓRENDSZER



Az aknavetőknek, a puskáknak, és a rakétavetőknek mind van saját célzó-rendszerük, amely segítségével nemcsak hogy 3D-ben szemlélheted a pályát, de pontosabban is célozhatsz. A fegyver kiválasztása után a játékosok a hátsó gombokkal hozhatják elő a távcsövet; amikor befogtad a célpontot, a kamera visszatér a normális nézetbe, hogy megmutathassa a végső támadást teljes dicsőségében. Ha azonban a játékos túl sok időt tölt el a célzással, a távcsövet egyre nehezebb lesz célon tartani, ami a malac idegességét mutatja...



+ PONTOK
- Fegyverek széles skálája
- Könnyű irányítási rendszer
- Zseniális többjátékos mód

– PONTOK
- Rik Mayall hamar az idegeidre megy majd
- Néhány pálya túl hosszúra sikerült
- Nincs benne sok rögtönzés

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Az Infogrames egy 3D-s *Worms*-ot ígért, és a *hogs Of War* pontosan az. A 3D-re való váltás lehetővé tette a sheffieldi csapatnak, hogy egy egyszerű ötlete átdolgozva új utakra léphessen. A *Hogs* után az újítások tekintetében kő kövön nem marad.

adó: Virgin
jlesztő: Capcom
tékosok száma: Egy vagy kettő
egjelenés: Július

Strider 2

GYORS LÉPTEKKEL ÉS EGY NAGY FEGYVERREL ITT JÖN EGY EMBER RETRÓFÖLDRŐL. A KÜLDETÉSE: ÖLD MEG MIND!

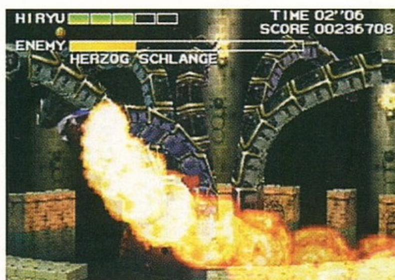
T úl gyakran esik meg, hogy a retró játékokat a nosztalgia könnyeitől elhomályosult szemmel sgálgatjuk. Szokás szerint enkor az optikai csalódás olyan másodperc múlva elmúlik; a gi játékok általában régi grafikát régi játszhatóságot takarnak. nem mindig.

A *Strinder 2* megkísérli kielégíi a játéktermi szentimentalistákat a modernebb élményekre vágyókat által, hogy 2 CD-t ad ki, az egyin az eredeti *Strider*-rel, a másikon dig az új játékkal, a *Strider 2*-vel. nnyű észrevenni a kettő közti halóságot – mindkét játékban keztül kell magad küzdeni a pákon, plafonokról lógva, falakat szva, és felszeletelve a szembeőket. Azonban míg a *Strider* la, és hihetetlenül egyszerű, a *rider2* már látszólagos 3D, amelyn kastélyokat, havas mezőket, buneket és neonnal kivilágított várokat járhatsz be. A fő cél, nevezeten egy hordányi ellenség elpusztítása errel megsegített egyetlen suhintával, nem változott, de a *Strider2* lekménye gyorsabb, feszesebb, és sit átgondoltabb. Rakétaállások gött kell majd lopóznod, vagy rasz rézsútos útvonalon kell megköítened egy jól őrzött bunker-bejáot. Szerencsés módon a Capcom m akar úgy tenni, mintha a *rider2* más lenne, mint egy egydinziós szeletelő-fesztivál. Arra konntráltak, hogy a háttereket, az enfeleket és a mozgásokat olyan látványosra tervezzék, amennyire az csak lehetséges. Hatalmas hidrabotok sütnek meg, óriási cyber-mammutok rontanak rád, hogy halálra tapossanak fémlábaikkal, géplovagok jönnek, hogy feldaraboljanak lézerkardjaikkal. Ezeknek a csúfos végeknek az elkerüléséhez Mr. Stridernek számos képesség áll rendelkezésére. Belevetheti magát a csata sűrűjébe lángoló pengékkel, hogy megpróbálja átszakítani az ellenfelek vonalait, a nagyobb ellenfeleket átugorhatja, vagy felugorhat és átlendülhet a környezetének különböző elemein; ez a lengőmozgás kimondottan jól sikerült. Hősünk felkapaszkodhat egy alacsonyan lebegő harci helikopterre, folyamatosan kaszabolva annak berendezéseit, amíg az egész cucc hasznavehetetlenül le nem zuhan.

> „Pusztítsd el az ellenségeket kardod egyetlen suhintásával"

A Capcom újraélesztett játékának azonban vannak hiányosságai is. Semmi újat nem mutat be, elég egyszerű, és mint a legtöbb arcade, lehet, hogy nem is tart sokáig; de ha van olyan cég, amely a régit újként képes bemutatni, az a Capcom. ■

Pete Wilton









Az új és a régi találkozása – a CapCom újabb klasszikust élesztett fel a fiatalabb PlayStation generáció kedvéért

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A RÉGI ÉS AZ ÚJ *STRIDER* ÖSSZEHASONLÍTÁSA



Az öregfiúk most örülhetnek, mert ezzel az új *Strider*-rel nem csak a király második résszel való játékra nyílik lehetőségük, hanem az eredetivel is összehasonlíthatják azt; csak próbáld ki, hogy valójában milyen könyörtelenül nehéz is volt ez az igazi konzol-klasszikus...



+ PONTOK

- Gyors, mozgalmas akció
- Zseniális animációk
- Két játék egyben

– PONTOK

- Nem túl mély játék...
- Túl sok folytatás
- Aligha eredeti

! MIELŐTT MEGVENNÉD

A klasszikus játékok legtöbb felújítása nem rendelkezik azzal a plusszal és élvezetes játékmenettel, mint a *Strider 2*. Az új grafika hihetetlenül stílusosra sikerült, de az, hogy ez elég lesz-e ahhoz, hogy a játék az új évezredben is megállja a helyét, már kérdéses.

SZÖVEG: Kósa Szabó Krisztina/Sinka Zoltán Gábor

MÉDIA CD/DVD KÖRKÉP

A PSM ÖSSZEFOGLALÓJA A HÓNAP LEGJOBB ÚJDONSÁGAIRÓL

A HÓNAP CD-I

>>Már megjelent!>>

WILLIAM ORBIT
PIECES IN A MODERN STYLE
(Warner)

Igen, William Orbit. A név talán most már mindenkinek beugrik, legyünk őszinték. Hát persze, hogy Madonna miatt. Mi már a *Ray Of Light* megjelenésekor is azon morfondíroztunk, hogy szegény Orbit, hogy fog kimászni ebből az egészből. Persze lehet, hogy alig várta hogy belekeveredjen és most esze ágában sincs pironkodni. Ma William Orbit egyike azoknak, akik a modern tánczene úttörői közül a legkomolyabb szinten is megállták a helyüket. Ez az album klasszikus komolyzenei témák gyűjteménye, Orbit zseniális korai darabjainak hangulatában.

Értékelés: **Beethoven, Vivaldi, Orbit 7/10**





>>Már megjelent>>

NAN-D
The Sound Expedition
(UCMG Magyarország)

Mininal techno. Ne szépítsük a dolgot. Aki nem erre vágyik az nem bírja tovább pár percnél. Mindenki más, akiben egy kis ritmusérzék vagy játékos szellem van, viszont határozottan jól fognak szórakozni. Itt csak a ritmusok és a hangok tökéletes lüktetése is elég ahhoz, hogy megmozduljon a lábad. Ám bármilyen hihetetlennek is tűnik NAN-D első mixlemeze nem csak a klubokban állja meg a helyét, de minden napszakban, környezetben élvezhető. A giga bevásárlóközpontokban egyenesen kötelezővé tenném a *The Sound Expedition*-t. Sokkal jobb lenne ezt hallgatni a parkolóban, a mozgólépcsön, vagy amikor sorban állunk a kasszánál.

Értékelés: **A szobanövények is új életre kapnak tőle. 8/10**



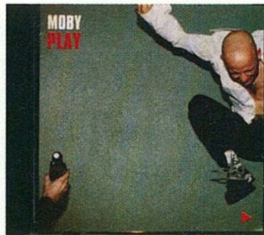
>>Már megjelent>>

LTJ BUKEM
Journey Inwards (HMK)

Milyen az a szupersztár, aki több mint öt éves ragyogó pályafutás és milliószámra eladott válogatásai után adja ki első saját lemezét? Ha akadna még bizonytalan érdeklődő így is, azt egy dupla albumra sűrített űrutazás győzi meg. LTJ Bukem önmagához méltóan nem végzett fércmunkát, szinte nem is akad hét percnél rövidebb darab. Minket, mint örökös kételkedőket leginkább az győzött meg, hogy Bukem saját, a válogatáslemezeitől különböző zenei világgal lépett elő. A *Journey Inwards* helyet kell hogy kapjon mindenki nyári túlélőcsomagjában.

Még az is lehet, hogy vizet fakaszt a sivatagban:))))

Értékelés: **Reneszánsz drum'n'bass 8/10**



>>Már megjelent>>

MOBY
Play (HMK)

Ez bizony nem a legfrissebb lemez, az biztos. Viszont bátran merjük ajánlani ma is. Moby minden volt már: techno félisten, keresztény, vegetáriánus, metál hős, filmzene mogul. Az a mi nagy szerencsénk, hogy amíg az előbb felsoroltak albumonként adtak új irányt Moby zenéjének, addig a produkciók messze nem mutattak ilyen egységes és egészséges képet, mint most. A *Play* minden Moby életkanyarból tartalmaz egy keveset. A végeredmény pedig joggal ad okot az ugrándozásra. Mi egyszerű földi halandók titokban táncolhatunk is, vagy ütemesen rázhatjuk a fejünk, mint a bólogatós kutyák az old school Ladák hátsó ablakában.

Értékelés: **Nekem ez a fickó mindig gyanús volt 9/10**



>>Már megjelent>>

WU-TANG CLAN
Wu-Tang Forever (Sony Music)

Taste The Pain A klán tagjai a való életben is nagyon hasonlítanak a játékból ismert figurákra. Ehhez a felismeréshez egy futó pillantás is elég. A fotók magukért beszélnek. Mi lehet még olyan tökéletes póz egy mindent megjárt rap zenekarnak, mint egy verekedős játék. Ha a hihetetlen mennyiségű klán kabala hirdetés nem riaszt el, akkor a zene biztosan nem fog. A srácok elmondják mi az ábra. A saját szájukkal. Keményen. Bár ők már azt mondanak, amit akarnak. A tisztelt urak sok millió háztartásban szállnak csatába a képernyőkön.

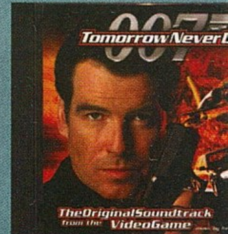
Értékelés: **and ever, and ever 6/10**

JÁTÉK

TOMORROW NEVER DIE

A PSM remek lehetőséget k James Bond őrültnek, rajong kusnak.

A *Tomorrow Never Dies* néjét tartalmazó CD ritkasá annak az öt szerencsés szem tatni, akik az alábbi kérdésre küldenek be és még a szere lettük áll a sorsoláson.



Melyik név a kakukktojás J Bond ügyben?

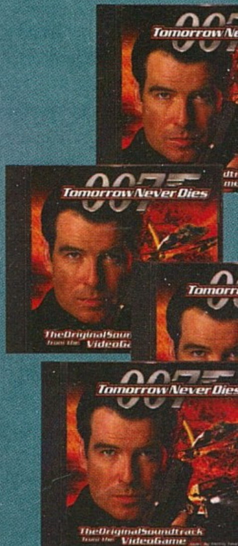
1. **Sean Connery**
2. **Roger Moore**
3. **Bruce Willis**

A válaszokat 2000 június 2 várjuk az alábbi címre: Budapest, Pf. 141. 1306

A MÁJUSI JÁTÉK NYERTES

- Nánási Imre, Dorog
- Kovács Gábor, Derbrecen
- Horváth Szilárd, Szeged
- Bakó Judit, Budapes
- Solymos Anett, Győr

A helyes válasz Lovasi Andr Gratulálunk!



A HÓNAP DVD-I

>>Már megjelent>>

CORAL SEA DREAMING

(Choice Disc/Gong Express)

Nos igen, ez az a film, ami egy kicsit mindenki szívét megdobogtatja. Ha nyár és meleg, akkor csak ilyen helyeken érdemes időt tölteni. Korallzátonyok, búvárkodás, színes halrajok. Nincs mellébeszélés, csak zene és látvány. Több mint 300 állatfaj Ausztrália legszebb partszakaszáról. Ez a világ legszebb tengeralatti videója.

Extrák: **Információk a készítőkről, a halfajokról**

Értékelés: **Fotelbúvárkodás! 8/10**

>>Már megjelent>>

GROUNDHOG DAY

(InterCom)

Már végiggondolni is elég azt, ha egy nap nem akar véget érni, de ha életed legrosszabb napja újra és újra megismétlődik, az maga a rémálom. A film főhősének ez jó lecke és egy pökhendi életunt fazonból valami sokkal jobb és kedvesebb születik. A helyzetkomikum magasiskolája az egész mozi. Meg is kell nézni újra és újra és újra és újra... Tanulságos görbe tükör mindenkinek, hisz jó irányban megváltozni soha nem késő.

Extrák: **Filmográfiák, magyar feliratok**

Értékelés: **Személyiségfejlesztő tréning vígjátéknak álcázva 8/10**

>>Már megjelent>>

THE BLAIR WITCH PROJECT

(GONG EXPRESS)

Egy csapat filmfőiskolás bújócskát játszik, természetesen filmre veszik, és hatalmasat kaszálnak. Mint a mesében. A DVD változat számos extrát tartogat a film rajongóinak. Aki most látja először a filmet, az rengeteg hasznos információt kaphat a lemezről. A menürendszer jobb, mint sok játékban, a készítők kommentárjai új megvilágításba helyezik a történetet. Sőt a moziban nem látott jelenetekkel is gazdagabb leszel, ha megszerzed ezt a lemezt. Angol tudás kötelező! Hatásosabb, mint egy intenzív nyelvtanfolyam. Rabul ejt.

Extrák: **Animált menük, új részek, kommentárok, interjú, és még rengeteg...**

Értékelés: **Igen magas félelem faktor. 9/10**

...szóval máris eleged van a hőségből és a napsütésből? A hónap DVD-i kellemes hangulatot tudnak teremteni minden lefüggönyözött szobában. Kikapcsolt telefonok, hideg üdítő, távkapcsoló....

>>Már megjelent>>

BEAVERS

(Choice Disc/Gong Express)

Képzeld el, hogy a világ legnagyobb és legbonyolultabb kameráit az IMAX terepre küldi a világ talán legmegközelíthetetlenebb állatait, a hódokat filmezni. Az eredmény tökéletes. Már a film első percei után tökéletesen átérzed, milyen lehet hódnak lenni. Fantasztikus víz alatti felvételek. Gátak, melyekkel a hódok átformálják a környezetüket. Jobban dolgoznak, mint sok építőipari vállalat. Azt pedig soha nem gondoltuk volna, hogy a hódoknak ilyen aranyos hangja van, mint ez a filmben végig hallható.

Extrák: **Hogyan készült, tények a hódokról, bonusz dokumentum film**

Értékelés: **Csak ne kezd el növeszteni a fogaidat! 7/10**

>>Már megjelent>>

A DZSUNGEL KÖNYVE

(InterCom)

Klasszikus. Ez a szó mindent elárul. Semmi digitálisan eltorzított túró, semmi sokadik értelmetlen folytatás, szerencsére ez a film az maradt, ami volt. *A Dzsungel könyve* ma DVD-n változtatások nélkül is csúcs. Külön öröm a magyar szinkron, mert a régi zseniális szinkron hallható. Arra különösen alkalmas a lemez, hogy megtisztítsd az emlékeidet a felesleges torzulásoktól. Ez az eredeti és ma is ász!

Extrák: **Fejezetugrás, interaktív menük**

Értékelés: **Egyszerűen alapmű 9/10**

THE BLAIR WITCH PROJ

A PSM jóvoltából halálra rémisztheted a barátaid és saját magad is, nem is kell mást tenned csak az alábbi kérdésre helyesen válaszolni.

Valóban megtörtént-e az amit a filmben látsz?

A válaszaitokat 2000 június 23-ig várjuk az alábbi címen: Budapest, 35. Pf. 141. 1306

A MÚLT HÓNAP NYERTESEI:

- Papp Szabolcs, Kisbér
- Kemenes János, Szentendre
- Kormos Éva, Budapest
- Szabó Gábor, Nyíregyháza
- Belenszki Ágnes, Pécs
- Jósa Péter, Szekszárd

A helyes válasz Jimi Hendrix volt: Mindenkinek gratulálunk!

PSM VERSUS...

ILLÉS TAMÁS

MURÁNYI

>Helyszín: Hungaroring
>Felszerelés: Murányi Kereskedőház, Mammut Üzletközpont
>>Cím: 1024 Budapest, Lövőház u. tel: 345-8200
>Produkció: kszk+szg@tof.productions
>>E-mail: tof@externet.hu
>Szöveg: Kósa Szabó Krisztina Sinka Zoltán Gábor
>Fotó: Bognár József

A PSM UTÁNAJÁRT, HOGY MENNYIRE REÁLISAK AZ AUTÓVERSENYPROGRAMOK. KI IS LENNE HITELESEBB VÉLEMÉNYFORMÁLÓ, MINT AZ EGYIK LEGSIKERESEBB HAZAI AUTÓVERSENYZŐ?

Illés Tamás 1994-ben kezdett versenyezni, elindult egy autókrossz futamon. Élete első versenyén harmadik lett. Nem volt visszaút. Hamarosan magyar bajnok lett autókrosszban és a pályaautózás legfelsőbb kategóriájában, az S csoportban is. Jelenleg az Euro Nissan versenysorozatban szerepel. A július elején a FIA GT Championship magyar futamán a Hungaroringen Illés Tamás fogja képviselni a magyar színeket.

GT. A mágikus két betű, ami mindenkinek megmozdítja a fantáziáját. Hányszor érezte már azt minden játékos egy sikeres Gran Turismo futam után, hogy egy igazi versenypályán is megállná a helyét. Hogy ez a tudás ér e valamit az valódi életben is, arra keressük a választ ebben a kétrészes sorozatban. A *PSM* nem ismer lehetetlent, autóverseny tesztemberünk és a GT futam magyar szereplője, Illés Tamás vetik össze tudásukat.

PLAYER 1

Miután Tamás Spanyolországban versenyez, az előzetes beszélgetést telefonon bonyolítottuk le, két időmérő edzés között. A *PSM* számára nem várt fordulattal kezdődött a beszélgetés.

IT - 2,5 éve van PlayStation a birtokomban. Különösen az F1 játékokat kedvelem.

PSM - Pedig józan ésszel mindenki azt hinné, hogy egy autóversenyző, csak rossz véleménnyel lehet a játékokról, hiszen élőben azért mégiscsak más.

IT - Szakmailag is sokat lehet tanulni az autóverseny játékokból. Nagyon élethűek a pályák, a szituációk. A helyzetek, az ellenfelek viselkedése nagyon életszerű a küzdelem.

PSM - Csak nem azt jelenti ez, hogy mondjuk egy játékprogrammal tudsz gyakorolni?

IT - De. Természetesen a kettő teljesen más. A játékban is ugyanúgy a koncentráció az egyik legfontosabb része a sikernek. Persze itt nincs veszélyérzet, az irányítással is határozottan nehezen barátkoztam meg, ugyanis sima joypaddal, nem kormánnyal játszom. Azonban a pályák megtanulásához, a koncentrációkészség fejlesztéséhez, a gyors helyzetfelismeréshez nagyon jó lehetőség. Különösen az előzés igen életszerű.

PSM - Mindez számunkra hihetetlen. Szerinted ez csak a saját taktikád, vagy a többi autóversenyző is használ játékokat a tréninghez?

IT - Természetesen mások is játszanak. Általánosan elterjedt, sokan csinálják.

PSM - Az autóversenyeken kívül szoktál-e mást is játszani? Vannak még kedvenceid?

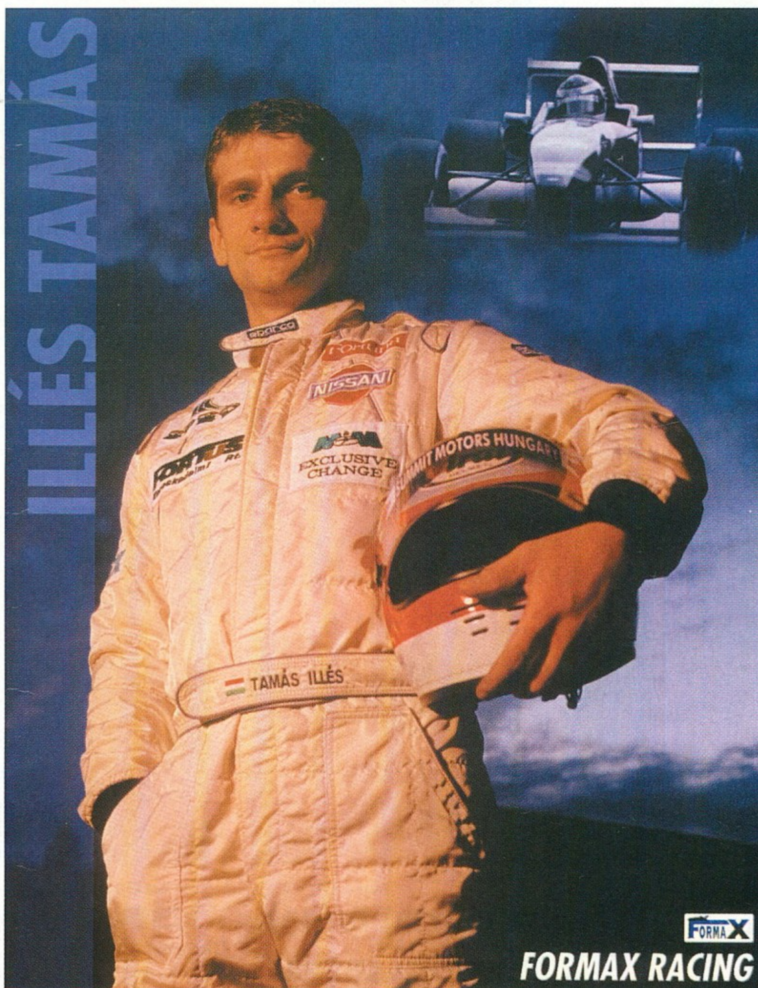
IT - Sajnos nincs időm játszani más játékokkal. Csak az F1 játékokkal játszom, de ez is része a felkészülésnek.

PSM - Milyen esélyekkel állsz a GT futamon rajthoz?

IT - Még soha nem indultam sem GT versenyen, sem világbajnoki futamon és ez az lesz. Az Euro Nissan sorozat, ahol én versenyzek, az Európa Bajnokság. Lesznek különbségek. Az autók nehezebbek és lassabbak, mint nálunk. De bízom a helyismeretemben, én nagyon szeretem a Hungaroringet, minden sikeremet ennek a pályának köszönhetem. A rallykrossz tapasztalatok alapján nekem nem annyira zavaró, ha csúszik a pálya.

PSM - A legfontosabb kérdés és milyen autóval indulsz?

IT - A hírek szerint egy 600 lóerős Dodge Viper-rel.



Teljes harci díszben



Egy jó csapat nélkül nem megy



Egy próbakör a pályán PSM módra

Hát ez az. Ugye neked is ismerős jószág ez kedves *Gran Turismo*-n edzett olvasó? Ha szeretnéd a GT futamot élőben is látni, akkor ne habozz sokáig és élj a *PSM* által nyújtott fantasztikus lehetőséggel. Nyerj bérletet a versenyre!



A PSM elégedett versenyzője

FIA GT Championship

A PSM egyedülálló lehetőséget kínál arra, hogy élőben élvezhesd a GT futam varázsát!!! 30 szerencsés olvasó két személyes háromnapos bérletet nyerhet a Hungaroringre, a FIA GT Championship magyar futamára.

Csak erre a kérdésre kell helyesen válaszolnod és ha egy kis szerencséd is van ott lehetsz a GT világbajnokságon a Hungaroringen!

>Hányadik alkalommal rendezik meg a GT Világbajnokságot a Hungaroringen?

1. először
2. harmadszor
3. tizedszer

Az verseny közelsége miatt szorít az idő, így csak az SMS-ben és az E-MAIL-ben küldött válaszokat fogadjuk el!
A válaszokat június 20.-ig várjuk ide:
>>SMS: 06 30/244-9669
>>E-MAIL: tof@externet.hu

Az Action játék nyertesei:
Lippay Csaba, Miskolc - Grósz Ferenc, Szeged - Kelemen Éva, Budapest - Ligeti András, Budapest - Kiss Nikolett, Siófok

A helyes válasz a 3. volt. Az Action 10 éves. Gratulálunk!



PLAYER 2

A *PSM* autóverseny ügyekben illetékes szaktekintélye Török Albert a Hungaroringen ismerkedett a valódi versenypályák hangulatával. Nincs is képtelenebb és stílusosabb módja az edzésnek, mint pár kör a Gran Turismo 2-vel egy igazi versenypályán:))))

PSM - Milyennek találtad a Hungaroringet a játékokból megismerthez képest?

TA - Főleg a domborzati viszonyok, a szintkülönbségek a meglepőek. Ezek a játékból nem igazán jönnek át. Aki szereti az autóversenyeket, annak mindenképpen el kell egyszer jönnie ide. A GT futam az egyik legjobb alkalom a kirándulásra.

Illés Tamás még a *PSM* vendége lesz egy játékszeánszra, ahol az autóverseny játékok és a valódi versenypályák tapasztalt veteránjai csapnak össze és cserélnek tapasztalatokat.
A mérkőzésről a következő számban olvashatsz majd.

Levélcím: Computer Média Kiadó Kft. 1306 Budapest 35 Pf.: 141 E-mail cím: psm@cmk.hu

VISSZHANG

DRIVER 2-T DE AZONNAL AZ OLVASÓNAK * ZÖLD CHOCOBO * NYERTES VÁLASZADÓK



Aki a leveleket kibontja, átolvassa és megválaszolja: KLAUSZ ANIKÓ

HELLO MINDENKI,
megint itt a levélhalom tetejéről jelentkező Visszhang rovat. Örömmel jelenthetem, hogy a jó idő beköszönte sem vette el a kedveteket a levélírástól, vagyis sokan szakítottak időt arra, hogy magasztaljanak bennünket, és megosszák velünk apró PSX-es gondolataikat. Egyesek akár még iskolaidőben is, ahogy az később kiderül...

„Kedves PSM!
Az újság szuper, a Demo CD fenomenális. Ha minden újság ilyen lenne, nem lenne 1 másodperc nyugtuk sem az újságárusoknak! (...)"

Írja Kocsis Krisztián (Budapest), és ezt azért nem árt elkerülni, igaz? Hogy meg ne szakadjanak az újságárusok. Ehelyett a postai dolgozókat terheljük majd a 6. számmal, amit elküldünk neked, ha már úgy kéred.

„Tisztelt PSM!
Szeretném elmondani, hogy mi történt velem 1999 júliusában. Az egyik barátom a fülembe súgta, hogy van egy nekem való újság. Csak annyit mondott „PLAYSTATION". Amikor megvettem, tátva maradt a szám, hogy még lemez is van hozzá, ami máig sokat segít a játékok kiválasztásánál. Mert ahányszor csak kipróbálok egy új lemezt, jobbnál-jobb programok ékesítik kis gyűjteményem. Ez a lap nagy segítség minden fiatal és felnőtt PSX rajongó számára. (...)"

Rékási Attila, Tata

Nahát, így terjed az újság híre, kérem szépen. Mint ahogyan azt annak idején a Multi Level Marketing szakértői kitalálták, a vevők egymás közt szájról-szájra adják a hírt. Pletykálnak.

„Kedves PSM!
Énszerintem nagyon de nagyon jól sikerült a Magyar PSM. 5 szóval jellemezve: király, isten, baró, szép és végül nagyon őszinte. Mindig rátok hallgatok vásárlás előtt és még egyszer sem csalódtam. Most a mostani kedvenc játékomat rajzoltam le a Micro Maniacs-et. Nekem majdnem minden szám megvan, csak 1 hiányzik: a Karácsonyi Különszám. Ha lehet, küldjetek egy példányt. Előre is köszi, továbbra is maradtam hűséges olvasótok!"

Karp László, Szentendre



Micro Maniacs, Karp László – Szentendre

Köszi a baró és király rajzot, és megnézzük, akadt e még újság a raktárban. Ha lehet, küldünk egyet. Azonban, mindazoknak a figyelmébe, akik lemaradtak róla (mert a legtöbben éppen ezt a számot hagyták ki) bátorkodom megjegyezni, hogy idén is tervezünk Karácsonyi Különszámot megjelentetni – szóval ne legyetek majd olyan bambák karácsony környékén, hogy kihagyjátok.

„Tisztelt Computer Média Kiadói Kft.
Nagyon szeretem a Driver PlayStationös játékot. Azt szeretném, ha a Driver 2 előbb kerülne piacra, mint november. Ezt az újságban olvastam (a dátumot, gondolom – szerk.) Nem tudom lehetne-e előbb piacra dobni a játékot, és ha a boltokban lehet majd kapni, mennyi lesz kb. az ára?"

Turcsics Tamás, Bélavár

Kedves Tamás, biztos forrásból származó értesüléseink szerint lehetne hamarabb piacra dobni a játékot! Ehhez csak gyorsabban kellene dolgozniuk a fejlesztőknek, illetve mondjuk az elkövetkező hónapokban nem szabadna aludniuk, és egyáltalán, jobb lenne ha végleg beköltöznének a stúdióba. A lehetőség tehát megvan, aztán, hogy élnek-e vele, azt nem lehet megmondani. Az ára nyilván a szokásos tizenegynéhány-ezer forint lesz, hiszen nincs oka jelentősebben drágán illetve olcsón árusítaniuk a programot. E helyt ragadom meg az alkalmat, hogy megemlítsem, a magyar órán való levélírás kihágásának, amit te ezúttal saját bevallásod szerint elkövettél, mindennemű következményétől a PSM elhatárolja magát. Magadra vess, ha év végén megvágnak. Azért a tanárodat erről külön nem fogjuk értesíteni... hacsak nem olvasónk ő is, és éppen most buksz le.

SZTÁR LEVÉL

„Tisztelt PSM szerkesztőség!

Az újság nagyon jó. Amit már gondolom sokszor elmondtak. Remélem, tetszik a két rajz. A Chocobo azért nem sárga, mert a Final Fantasy 7-ben van zöld is. Nagyon szeretem a Final Fantasy sorozatot. Szerintem a világ legjobb játéka. A FF7-et és 8-at már végigjátszottam, és köszönöm a sok-sok hasznos tippet és segítséget, amit az újságban leírtatok. Ti nélkületek biztos nem sikerült volna végigjátszanom a játékot. (...)"

Zsilák Nóra, Pécs

Nagyon köszönjük a (zöld) Chocobo, és a többi rajzot, amik annyira passzoltak ehavi borítónkhoz és a legérdekesebb cikkünkhöz, hogy Sztárlevél-írót csináltak belőled. Cserébe fogadd el mindnyájunk legkedvesebb Mackóját ajándékként. Majd odaültetheted valahová a PSX közelébe.





Chocobo a PSM-nek Nórától

„Tisztelt PSM Szerkesztőség!
Tollat ragadtam, hogy kifejezzem a hálámat önök iránt. Amióta az újságot veszem, egyre többet tudok meg a PSX és a játékok világáról. A tesztek és leírások érdekesek, és mindent tartalmaznak, amit tudni kell. A demo CD sokat segít, mert a játékokat kipróbálhatom, mielőtt megvenném. Szerintem az újságnak csak egy baja van, hogy nem napilap. További sok sikert kíván"

Szebenyi Péter, Tatabánya

Péter egy kisebb poszter méretű rajzot küldött nekünk, szintén az FF témában, amint az jól látható. Véleményem szerint a színek megválasztása annyira jól sikerült, hogy tökéletesen visszaadja a történet sejtelmes világát – és egy ajándék játékra mindenképpen jó lesz.



Szebenyi Péter Final Fantasy, monumentális kép a hatalmas eposzról

Végezetül, következnek az ehavi szerencsések, akik helyesen Zsebibabát nevezték meg Kanga kisfiaként, és nem voltak restek levelezőlapra írni, és elküldeni nekünk:

Horváth István, Budapest – Action Man, Dr. X
Burai Andrea, Vác – Tigris
Jamnicky Csaba, Budapest – Cobra Kommunikáció Központ
Orosz Edgár, Pécs – Batmobile

Ennyi fért a levelezésbe, mondanom se kell, hogy egy nagy halom iromány megint kimaradt, mint rendesen. Sajnos mindenkit nem jelentethetek m[eg], de az összes levelet elolvasom, és ismét csak megköszönöm az egész szerkesztőség nevében a rengeteg jókívánságot, munkánk elismerését! Mindannyiunknak jólesik. Írjatok továbbra is!

Klausz Ani[kó]

LETÖLTÉS

KAPCSOLD BE, A HANGOT TEKERD FEL, A LEMEZT TEDD BE, FIGYELJ...





SZERKESZTETTE:
Catherine Channon

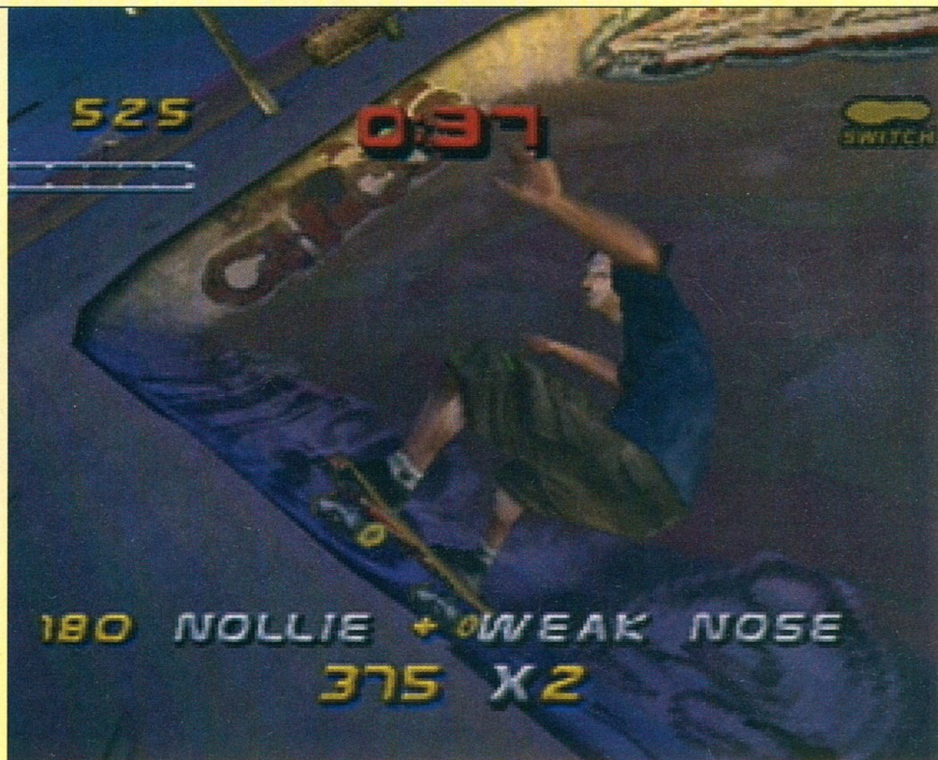
Az ehavi lemezzel kőkemény trükköket húzhatsz ki a konzolodból, mivel itt a *Tony Hawk's 2* várva-várt demója. Játssz vele, és meglátod, szinte nem is lehet abbahagyni. Az EA *Euro 2000*-e szintén szerepel a CD-nken, akárcsak a *Muppet RaceMania*. Még arra is lehetőséged nyílik, hogy vethess egy rövidke pillantást a jelenlegi legambiciózusabb projectre – az *In Cold Blood*-ról van szó. Olyan sok a játék, és oly kevés az idő...

Catherine Channon

A 12. LEMEZ HASZNÁLATA

Betöltés után a balra és jobbra gombokkal scrollozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demó elindításához az ⊗-et használhatod – némelyik demó után resetelned kell.

Problémáid vannak a CD-vel?
Tedd a hibás CD-t egy borítékba! Mellékelj pár sort a hibajelenségről, hogy munkánkat megkönnyítsd! Postázd a szerkesztőség címére! Leteszteljük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek raktáron!



Csak két percbe kerül, hogy esélyed legyen függővé válni...

Tony Hawk's Pro Skater 2

KIADÓ	Activision
MŰFAJ	Gördeszka-szimulátor
VERZIÓ	Játszható demó

Itt van az, amire már régóta vársz; sőt, nem csak visszatért, hanem nagyobb és jobb, mint valaha. A demónkban lehetőséged nyílik arra, hogy egy cimboráddal játssz, mint Tony vagy Chad Muska. Kipróbálhatod a marseilles-i nemzeti parkot, tele teljes, negyed-, és félcsövekkel. Ha esetleg mindez nem volna elég, kipróbálhatod a pályaszerkesztőt vagy a Create A Skater-t, aminek a segítségével saját deszkást készíthetsz.

Irányítás

△	Csúsztatás
□	Felugrós trükk
○	Deszkafogós trükk
⊗	Összekuporodás és ugrás
↑	Dőlés előre / kilépés a jelenlegi szerről
←	Fordulás / csúsztatás közben egyensúlyozás
↓	Fékezés / dőlés hátra
L1	Gyors pördülés (lenyomva tartva)
R1	Gyors pördülés (lenyomva tartva)
R2	Kapcsolás / szokásos
START	Szünet
SELECT	Kilépés a demóból

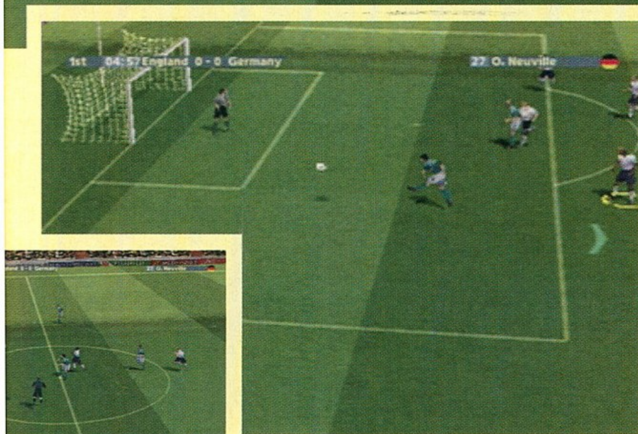
Tipp: a ↑ ↓ és a ↓ ↑ segítségével tudsz első vagy hátsó csúsztatást kivitelezni.



Egyéb jellemzők
A teljes verzióban új pályák tömkelege vár a földgolyó minden pontjáról. Nem elég, hogy kétszer akkorák, mint az elődeik, de még titkos részeket is találhatsz bennük. Van nyolcjátékos és Tag mód is, ahol a célod az, hogy beledöngöld a cimborádat az aszfaltba

További infók
Olvasd el az 11-es *PSM* közvetítést a játék készítéséről; ÉS NÉZZ A LÁBAD ELÉ!





Itt az esélyed arra, hogy lejátszhasd az európai klubok két legnagyobb ellenfelének egy meccsét. Csak az első félidő áll rendelkezésedre, tehát ne csak szédelegj a pályán...





A Muppet-őrület újból lesújt! Két agyahagyott pálya és a négy legkedvesebb muppe figura közül választhatsz, mindegyik saját járgánnyal; úgyhogy pörgesd fel a motorokat, és figye a lehetséges rövidítésekre.



Euro 2000

■ **KIADÓ**	EA
■ **MŰFAJ**	Futball-szimulátor
■ **VERZIÓ**	Játszható demó

A demóban, amely állítólag az év futballjátéka lesz, az igazi ellenfelek meccsét játszhatod le – Anglia Németország ellen. Csak az első félidő játszható, tehát nincs idő sokat vacakolni. Kösd fel a gatyádat...

■ Irányítás

Játékosok irányítása

←↓→↑	Játékos mozgatása / lövés becélzása
△	Sprint
○	Lövés / visszafogott szerelés
⊗	Passz / játékos-váltás
□	Emelés / agresszív szerelés
L1	Keresztátadás
R1	Kemény szerelés

Fejelés

○ (lenyomva tartva):	Fejelés kapura
□ (lenyomva tartva):	levétel mellel
⊗ (lenyomva tartva):	levétel lábbal

Levétel

○ (duplán nyomva):	levétel
□ (duplán nyomva):	levétel mellel
⊗ (duplán nyomva):	levétel lábbal

Egyéb mozgások

L2 Gyorsan megnyomva ugrás, normálisan lenyomva oldallépés

R2 Gyorsan megnyomva 360 fokos fordulat, normálisan lenyomva pöccintés

■ Egyéb jellemzők

A befejezett játékban kipróbálhatod mind az 51 európai csapatot, az igazi stadionokat, és a régi, klasszikus meccseket.

■ További infók

Lapozz a 038. oldalra, hogy megtudd, mit ér a játék

Muppet Race Mania

■ **KIADÓ**	SCEE
■ **MŰFAJ**	Gokart-verseny
■ **VERZIÓ**	Játszható demó

Íme itt a Muppet-ek első PlayStationös bemutatkozása – Breki, Miss Röfi, Kermit, Gonzo, és az egész csapat megjelent; ebben a fantasztikus racerben igazi Muppet stílusban versenyezhetsz. A demóban a teljes verzió két pályája szerepel – a Graveyard (temető) és a Canyon. Egyedül, vagy akár egy barátoddal is versenyezhetsz Brekivel, Rizzóval, Beakerrel, vagy Animallel.

■ Irányítás

⊗	Gyorsítás
□	Ugrás
△	Kamera
○	Fék és automatikus tolatás
⊗+○	Csúszás
←	Fordulás balra
→	Fordulás jobbra
START	Szünet
L1	Egyes pickup aktiválása
L2	Kettes pickup aktiválása
R1	Turbó (a gyümölcsök növelik a TurbóSávot, ami hogyha villog, MegaTurbót ad)
R2	Speciális mozgás (csak maximumon álló TurbóSávval él, és mindössze öt másodpercig tart)

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban 12 különböző módot játszhatsz, olyanokat, mint a Stunt (Trükk) Arenas, az Adventure (kaland), vagy a Chicken Chase (csirke-üldözés); 25 muppetet közöttük Sam, Rowlf és Animal, és 25 járgányt, mit a Dooyer Tripper, a Dr. Teeth's Hotrod és a *Malacok az űrben* űrhajóját

■ További infók

Ha még több Muppetre vágysz, nézd meg a teljes leírást a *PSM11*-ben.



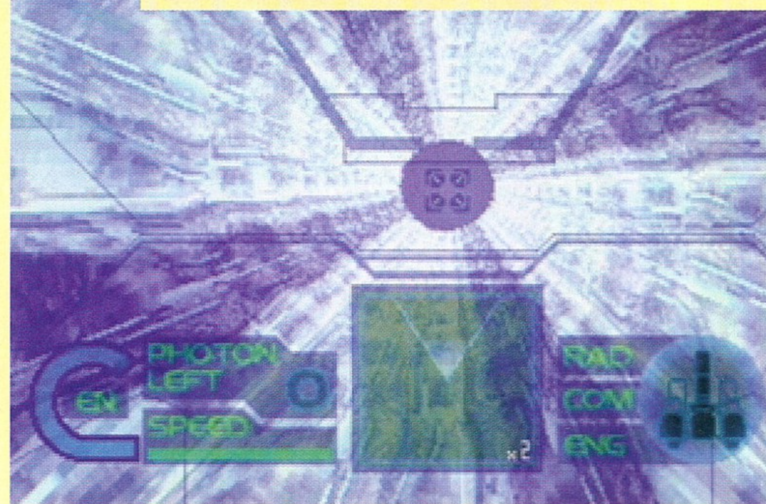
Most az egyes játékos következik. Nagyon könnyedén játszik ma este, és a közönségnek ez hallhatóan tetszik. Most a piros golyót akarja eltenni a középső lyukba; biztonságos lövés, ha továbbra is odafigyel.



A demóban éles harci helyzetben próbálhatod ki a vadászgépet, melyet a pilótafülkéből irányíthatsz







World Championship Snooker

KIADÓ	Codemasters
MŰFAJ	Snooker-szimulátor
VERZIÓ	Játszható demó

Miközben még mindenki a Snooker Világbajnokság lázában ég, itt a lehetőség számodra is, hogy ott lehess az asztal mellett. A demóban a teljes játék öt percét nyomhatod végig. Ez egy egyjátékos meccs, amiben a játék néhány legkomolyabb ellenfelével kell megküzdened. A világ egyik legrangosabb snooker-klubjában, a Crucible-ben játszódó meccsek életszerű hangulatához még a tömeg tapsai és a TV-kamerás beállítások is sokat hozzáadnak.

Irányítás

□	Dákó emelés / süllyesztés (a ↑ és a ↓ a szöget állítják)
△	Felső nézet
×	Felkészülés a lövésre (dákó hátrahúzása)
○	Lövés
↑ ↓ ←→+○	Csavarás pozicionálása
←→	Dákó forgatása
↑ ↓	Nézetváltás
START	Szünet / opció-menü
SELECT	Golyó kijelölése
L2	Finomhangolás
↑ ↓ ←→+R2	Golyó mozgatása
↑ ↓ ←→+R2	Asztal-közeli nézet
↑ ↓ ←→+R2	Asztal-közeli nézet

Egyéb jellemzők

A teljes verzióban 20 snooker világbajnok szerepel, közöttük Stephen Hendry, Ken Doherty, Mark Williams, Ronnie O'Sullivan, és Dennis Taylor, és egy helyi, klub-alapú bajnokságsorozaton kell végighaladnod, mielőtt legvégül eljuthatnál a Crucible-be.

További infók

A *World Championship Snooker* teljes leírásához lapozd fel a *PSM 11.* számát.

Star Ixiom

KIADÓ	SCEE
MŰFAJ	Lövöldözős
VERZIÓ	Játszható demó

A *Star Ixiom* demóban a saját vadászgéped pilótaülésébe ülhetsz. Miután már eleget gyakoroltál a Training módban, és kiismerted a hajó irányítását, megindulhatsz éles harci helyzetekben is.

Irányítás

Irányítás a Térkép-képernyőn

↓↑←→	Kurzor mozgatása
△	Váltás a harci képernyőre
○	Állapot kijelzése, fotonok kilövése
□	Ugrás
L1 v. L2	Térkép hátterének megváltoztatása
R1	Váltás Foton Módra
R2	Kurzorsebesség módosítása
START	Játék szüneteltetése

Irányítás a Bázis-képernyőn

↓↑←→	Karakter mozgatása
□	Nekirugaszkodás
×	Beszélgetés
△	Visszalépés
R1	Mozgás-billentyűk menü
START/SELECT	A START és a SELECT együttes lenyomása reseteli a játékot

Irányítás a Harci képernyőn

↓↑←→	Űrhajó mozgatása
L1	Sebesség csökkentése (kétszer lenyomva gyors sebességcsökkentés)
R1	Sebesség növelése (kétszer lenyomva gyors sebességnövekedés)
L2	Forgás balra
R2	Forgás jobbra
△	Váltás a Térkép-képernyőre
○	Radarérzékenység változtatása
□	Lövés
×	Al-fegyver használata
SELECT	Nézőpont váltása

Egyéb jellemzők

A teljes verzióban az univerzum történetének leghatalmasabb csatájának közepén találod magad – ne sokáig álldogálj...

További infók

A teljes leírást az 10-es *PSM*-ben olvashatod.

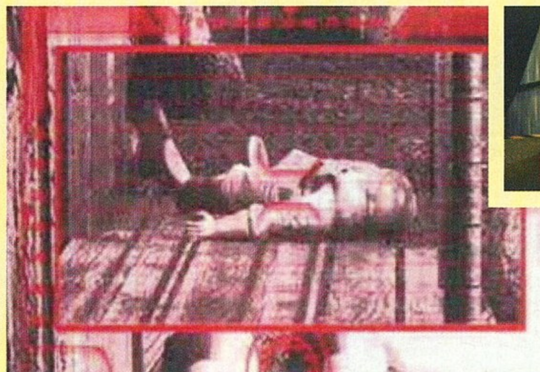
Videó Galéria

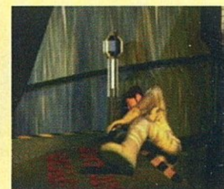
A *PSM* RENDSZERES KÖZVETÍTÉSE A HOLNAP JÁTÉKAIRÓL.

In Cold Blood

■ KIADÓ	SCEE
■ MŰFAJ	Akció / kaland
■ VERZIÓ	Videó

A Revolution elszánt fejlesztőitől (akik egyébként a *Broken Sword*-ért is felelősek) most érkezik az egyik legnagyratörőbb játék, amit valaha PlayStationre írtak. Az elavult, point-n-clickes módszertől eltávolodva a készítők megpróbálták összehozni a kalandjáték elemeket a Hollywoodi sikerfilmek hangulatával – az *In Cold Blood* ennek eredményeképpen egy, a nem túl távoli jövőben játszódó történet háborútól, diktátorokról, árulásról, kémkedésről. Kína és az Egyesült Államok a háború szélén állnak Taiwan birtoklásáért, ezzel globális válságot robbantva ki. A hihetetlenül újító jellegű és igen széles lehetőségekkel rendelkező program mindenképpen az idei ért legjobban várt játéka lesz. Még többet megtudhatsz róla a teljes előzetesből a 078. oldalon.



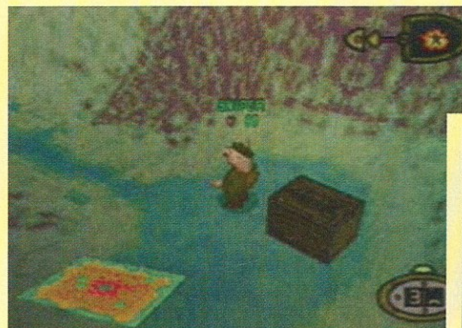


Egy MI6-os ügynök, John Cord szerepében találod magad - egy megt ember, aki elmond hatatlan kínzásoko esett át.

Hogs Of War

■ KIADÓ	Infogrames
■ MŰFAJ	*Worms, csak malacokkal*
■ VERZIÓ	Videó

Úgy gondoltad, hogy egy seregnyi, halálukig harcoló kukacot szerepeltető játék túl fura ötlet? Ha a válaszod igen, ezt a játékot minden bizonnyal nem neked találták ki; ez alkalommal a malacok vannak soron. Sertéshadseregek, lenyűgöző méretű fegyver-arzenállal, egy minden eddigitől különböző világháborúban. Sertés-kanok hordái özönlik el a csatateret, vérért (és sonkákért), és elszabadul a teljes káosz; és ey még nem minden: ott van még Rik Mayall hangja is... Lapozz a 084. oldalra az előzeteshez.



Malacok háborúja Mi jöhet még ezután??? Lapozz a 084. oldalon található előzeteshez, hogy még többet megtudhass erről a sertés ihletésű kalandról...



Star Ocean: The Second Story

■ KIADÓ	SCEE
■ MŰFAJ	RPG
■ VERZIÓ	Videó

Miután az istenek egy halálos meteort hajítanak egy békés, gyanútlan bolygóra, elszabadul a pokol. Két, a galaxis ellentétes oldaláról érkező ember feladata, hogy megmentse. Egy fantáziadús meséről van szó, amely sokat hozzáad a *Star Ocean* klasszikus RPG-s vonzerejéhez. A játék maga is megadja mindazt, ami egy tisztességes RPG-től elvárható: több, mint 80 befejezés, három csata-mód, köztük a valós idejű harc is, és a lehetőség, hogy alapanyagok felhasználásával új tárgyakat készíts. Megvan itt minden, ami a gép előtt tart majd a nyár végéig...



Ez a régi stílusú RPG egy galaktikus méretű klasszikus mesén alapul. Várhatóan rengeteg interaktivitás és real-time csata is lesz benne



Silent Bomber

■ KIADÓ	Studio 3
■ MŰFAJ	Bombázós
■ VERZIÓ	Videó

Nincs mese, a robbanások mindig jól jönnek a játékokban – minél nagyobb, annál jobb. Ezért lehetséges, hogy egy olyan játék, ami kizárólag arról szól, hogy mindenfélét fel kell benne robbantani, teljesen kellemes játékélményt nyújt. És ez az, amit a *Silent Bomber* is képes elérni – átmenet a *Bomberman* és a *Syphon Filter* között: rengeteg bombázás, filmjelenetekkel összekötve. Minél tovább haladsz a küldetésekben, a robbanások annál nagyobbak lesznek. Power-up-okat vehetsz föl, hogy a bombáid hatótávolsága nagyobb legyen, vagy hogy egyszerre többet is kidobhassál. Nemsokára játszható demóval is tudunk majd szolgálni...





Tiszta *Bomberm* csak messze kifinomultabb. Számíthatsz döbbenetes m robbanásokra, tömegpusztí és a közbiztonság teljes fig men kívül hagyására...

Ha ideges természetű vagy, lehet, hogy a demó je neteit kissé nyugtalanítónak találod majd. (nos, legalábbi ha nem szereted különösebb a vámpírokat és denevéreke



Vampire Hunter D

■ **KIADÓ**	JVC Interactive
■ **MŰFAJ**	RPG
■ **VERZIÓ**	Videó

A híres könyvsorozaton (amely többek között olyan filmeket ihletett, mint a *Blade*) alapuló *Vampire Hunter D* abban az időben játszódik, amikor vámpírok tartották rettegésben a lakosságot. Hatalmas fejpénzeket kínáltak a megölésükért, ezáltal létrejött egy új fejvadász-típus, a legkönyörtelenebbeké, akik félig emberek, félig vámpírok voltak. Ez a feszült hangulatú RPG várhatóan elég félelmetesre sikeredik majd...

A KÖVETKEZŐ HAV
DEMÓ CD-N



Colin McRae Rally 2.0



Jedi Power Battles



N-Gen Racing



Silent Bomber



Hogs Of War

A KÖVETKEZŐ SZÁMBAN IS SZERETNÉL JÁTSZANI? MIÉRT NE..

• SÁROZNÁD BE MAGAD A **COLIN MCRAE RALLY 2.0**-VAL • VÁLJ TE IS HATALMASSÁ A **JEDI POWER BATTLES**-BEN • PÜFÖLNÉD TE IS AZ ELLENFELEIDET A **STREET FIGHTER EX 2 PLUS**-BAN • BOMBÁZNÁL EGY KICSIT A **SILENT BOMBER**-REL • RÖFFENTENÉD BE A **HOGS OF WAR**- • **PLUSZ!** INFÓK A **TOMBI2**-RŐL ÉS A **VIB RIBBON**-RÓL, EXKLUZÍV LETÖLTÉSEK, ÉS MÉG SOK MÁS!

PSM Magyarországi Szerkesztőség: COMPUTER MÉDIA KIADÓ Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Telefon: 457-1135 • Fax: 457-1123 • E-mail: psm@cmk.hu

MÚLT LAPOK

A *PSM*-től kapod a cikkeket és híreket. Mit tegyél, ha valahogy kihagytál egy számot? Ez az oldal segít – vagy nézd meg az előfizetést a 61. oldalon.

vagy nézd meg az előfizetést a 61. oldalon



A CD-n: Speed Freaks, Tony Hawk's Pro., Bugs Bunny, Evil Zone, Rat Attack, UM Jammer Lammy, Tekken 3... stb.



A CD-n: Wip3Out, No Fear Downhill, Point Blank 2, Lego Racers, RIC Stunt Copter, F1 '99, Mission Impossible, 40 Winks... stb.



A CD-n: Quake II, Dino Crisis, MGS Special Missions, This Is Football, LOK: Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan... stb.



A CD-n: TR: The Last Revelation, Spyro 2, Mission Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross... stb.



A CD-n: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Pong, Atariland... stb.



A CD-n: Toy Story 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, NHL 2000, Pac-Man World, + letölthető cheatek... stb.



A CD-n: Music 2000, Action Man, F1 '99, Ace Combat 3, Eagle One (demók), Colony Wars, Micro Maniacs... stb.



A CD-n: Le Mans 24 Hour, Colony Wars: Red Sun, Rollcage Stage II, Space Debris, + letölthető cheatek... stb.



A CD-n: Syphon Filter, Micro Maniacs, Player Manager 2000, Renegade Racers, Radikal Bikers, CW: Red Sun... stb.



A CD-n: Muppet RaceMania, UEFA: Champ League, Medievil 2, Urban Chaos, WTC Touring Cars, Colin McRae 2... stb.

MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL A KIADÓTÓL 1 790 Ft-OS ÁRON, A MELLÉKELT KUPONON!

Computer Média Kiadói Kft.
1033 Bp., Óbudai-sziget 131. 1/14.
Telefon: (1) 467 6720
Tel./Fax: (1) 457 1123
E-mail: psm@cmk.hu

Neved:
Címed:
Életkorod: Telefonszámod:
Aláírásommal megerősítve megrendelem a PlayStation Magazin korábbi számait, illetve előfizetést.
PSM 02 PSM 03 PSM 04 Karácsonyi különszám
PSM 05 PSM 06 PSM 07 PSM 08 PSM 09
Előfizetési lehetőségek:
Fél évre 8 990 Ft Egy évre 15 990 Ft
aláírás

Computer Média Kiadói KFT.
BUDAPEST 35
Pf.: 141
1306

Előfizetőinknek ajánlott
Régi és új előfizetőink az újságot mostantól ajánlott küldeményként kapják

A fejlesztői pokol

Szöveg: **Nick Ellis**
Illusztráció: **Stuart Harrison**

E HÓNAPBAN NICK A *LOTHAR: WONDERDOG!*-OT VISZI MUNKAÜDÜLÉSRE – VEGYES EREDMÉNYEKKEL



Üdvözlöm Főnök Úr! Engedje meg, hogy prezentáljam a Játékfejlesztési Étlapban szereplő újabb gőzölgő ételkülönlegességünket.
Ebben a hónapban egy kifejezetten kiadós nyalánksággal szolgálhatok. Képletesen szólva.....

Április 4, **Kedd**
Holnap szabadságra utazom, de amilyen szorgalmas vagyok, magammal viszem a *Lothar: Wonderdog!* béta (korai) változatát ezen az igazán flancos kis laptopon. Mike, a fejlesztő különösen ragaszkodott ahhoz, hogy a játékot magammal vigyem. Állítása szerint így lehetőség kínálkozik arra, hogy teljes körűen leteszteljem a játékot egy nyugodt, a munkahelyi jövés-menéstől mentes környezetben. Úgyhogy az úticél Capri, de sajnos csak egy hétig leszek távol.

Április 5, **Szerda**
Már itt vagyok Caprin és igazán szimpatikusnak tűnik a hely. Jó az idő és a szálloda is egész korrekt. A repülőn teljesen rátapadtam Lotharra, és kiélveztem az utolsó cseppig. A pasast, aki mellettem ült kifejezetten érdekelte a dolog és arról kérdezősködött, hogy mikor jelenik meg és milyen formátumban. Meg kell hagyni, igazán értette a dolgát. A játékot ki kellett kapcsolnom leszállás előtt. Állítólag a légnyomás-változás miatt. Valahogy elvesztettem azokat a lemezeket is, amelyeken a próbaképek szerepeltek a játékról. Sajnos ezeket már nem tudtam megkeresni, mert a gépnek máshová kellett repülnie.

Április 6, **Csütörtök**
Be kell vallanom, hogy kicsit unatkozom. Ma reggel megpróbáltam kijutni a strandra, de rettenetesen sokan voltak. Ehelyett elmentem megnézni a Botanikus Kertet, amit az útikönyvem javasolt, de itt semmi mást nem találtam csak mindenféle virágokat meg növényeket, úgyhogy fogtam a laptopomat és beültem egy kávézóba játszani és kávézni.

Április 7, **Péntek**
Épp most jövök az Örökségek Múzeumából, de nem volt valami érdekes. Elhatároztam, hogy az egész napot a mini-bár kifosztásával és a játékról való jegyzetek készítésével töltöm. Ez sem tartott sokáig, mert a szobát ki kellett takarítani, úgyhogy kénytelen voltam az előcsarnokban dolgozni egy ideig. Elégedett vagyok magammal, mert máris felfedeztem két-három apró hibát. Nem túl nagy grafikai hibák, de valamit azért számítanak.

Április 8, **Szombat**
Valami gond van a munkával, úgyhogy ma este visszarepülök Angliába. Úgy látszik, hogy néhány kép a *Lothar*-ból kiszivárgott a gameplanet.com Web lapjára és a főnökök iszonyú dühösek lettek. Mindig is mondtam a grafikus csapatnak, hogy vigyázzanak az egymásnak küldött e-mailekkel, mert valaki egyszer biztos bemászik a gépeikbe. Béna egy csapat!

Április 9, **Vasárnap**
Épp most lett vége egy parázs vitának a személyzet rangidős tagjai között. Óriási fordulat történt. Mike-ot elbocsátották, nekem pedig felajánlották az ő állását. Nagyon sok vita volt Mike döntésével kapcsolatban, hogy munkaszabadságra küldött pont akkor, amikor a játékot szigorúan az épületen belül kellett volna tartani. Akkor eszembe jutott a pasi a gépen, és elmondtam mindenkinek, hogy biztosan ő emelte el azokat a bizonyos lemezeket. Ez a kijelentés mindent megoldott. Mindenkit kiküldtek a szobából, egyedül Mike maradt bent és tíz percen belül már az asztalát takarította. Aztán felajánlották az állást és egy átjavított termelési ütemtervet, ami mellesleg szörnyű. A játékot négy hónapon belül el kell készíteni – kérdések pedig nincsenek. Én mégis feltettem egy kérdést: Nem lehetne-e a kajarendelésnek egy külön költségvetést készíteni? A válasz igen volt.

A következő hónapban: Éjszakázás és pizza-doboz hegyek és a legénység meglepő bővítése

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN

METAL GEAR SOLID 2

A VILÁG LEGNAGYSZERŰBB JÁTÉKA VISSZATÉR A PS2-HÖZ – MEGSZEREZTÜK! A PSM HIDEO KOJIMA METAL GURUT KÉRDEZTE A JÁTÉKRÓL, AMI MÉG AZ ÉLETEDET IS MEGVÁLTOZTATHATJA

PLUSZ! A PSM jelentkezik a los-angelesi E3 Showról – összegyűjtjük az összes eddig megjelent hírt a *WipEout* fúzióról. Lesz még *FFIX & X*, *Soul Reaver* 2 és számos egyéb érdekesség ! *Star Trek: Invasion!* - új infók a játékról - *In Cold Blood* – exklúzív PSM visszatekintés - Japánban jártunk, hogy találkozzunk a *Ridge Racer V* és a *Tekken Tag* készítőivel - *Vib Ribbon* ne ezt kapd ki - *Vagrant Story* visszatekintés - *Spider Man* - Egy kocsiban Colin McRae-vel…Huhh! – hogy egy kicsit többet tudjunk meg a játék mögött rejlő emberről - És valószínűleg még sok minden más…



A KÖVETKEZŐ SZÁM **JÚLIUS 07-ÉN** JELENIK MEG